RAHASIA
MENULIS KREATIF



sebuah panduan menulis oleh

RADITYA DIKA

"Terima kasih telah membeli buku ini. Dengan tidak membajak buku ini berarti kamu telah menghargai waktu dan tenaga yang digunakan untuk menulis buku ini. :) "

CONTENTS

Pengantar

Untuk menjadi seorang penulis yang baik, kita harus punya guru yang baik. Saya beruntung dalam karir saya selama 10 tahun menjadi penulis selalu mendapatkan guru-guru hebat. Mulai dari yang memang berguru langsung kepada Salman Aristo atau AS Laksana, maupun guru-guru hebat yang saya hanya baca bukunya seperti Syd Field dan Blake Snyder. Ilmu yang saya dapatkan dari mereka, saya campurkan, saya sarikan menjadi kompas saya dalam menulis apa pun.

Semakin lama saya menjadi penulis, posisi saya perlahan-lahan berganti, dari murid menjadi guru. Saya semakin sering mengisi seminar penulis kreatif yang diikuti oleh orang-orang haus ilmu penulisan. Di seminar, pertanyaan itu selalu muncul: bagaimana sih caranya menulis? Terus terang, saya bingung menjawabnya. Karena untuk menjawab pertanyaan sederhana tersebut dengan baik, saya bisa menghabiskan bergelas-gelas kopi, duduk berhari-hari menjelaskan, dari mulai mencari ide sampai dengan mengedit tulisan. Tidak ada jawaban singkat.

Maka, ide itu datang suatu hari: saya ingin membuat buku panduan menulis. Namun, dilema datang dalam diri saya, saya merasa belum cukup cihui untuk menulis sebuah buku panduan. Saya yakin masih banyak orang lain yang ilmu menulisnya lebih jago dibandingkan saya. Maka, saya mengubah cara berpikir saya, buku ini tidak serta-merta untuk *mengajarkan ilmu menulis*, tetapi untuk *membagi rahasia saya dalam menulis karya-karya saya*. Dengan demikian mudah-mudahan saya bisa mengurangi kesan menggurui dan lebih ke arah *berbagi rahasia*. Aman.

Di buku ini saya akan membeberkan teknik menulis yang saya pelajari selama ini. Saya juga akan cerita pengalaman saya sebagai penulis, dari berbagai macam hal:mulai esai, cerpen, skenario film, bahkan sampai skenario komik. Di bab-bab akhir saya juga akan memberikan sudut pandang dari sisi industri: saya pernah menjabat tiga tahun sebagai pemimpin redaksi dari penerbit Bukune. Maka, setelah setahun ditulis dan beratus-ratus gelas kopi, buku ini pun lahir.

Jadi, siapa yang cocok untuk membaca buku ini?

Pertama-tama, tentu kalian para calon penulis bercerita, terutama novel. Buku ini sangat cocok untuk kalian yang belum pernah menerbitkan buku. Buku ini

cocok untuk kalian karena hampir semua metode yang ada di dalam buku ini adalah berdasarkan pengalaman dan pembelajaran saya dalam menciptakan buku seperti itu. Sebaliknya, **buku ini tidak cocok untuk kalian penulis buku non-fiksi** seperti *Bertanam Cabe dalam Pot.*

Bab-bab awal tentang menemukan ide, menciptakan karakter, dan penulisan alur tiga babak adalah teknik yang saya adaptasi dari hasil pembelajaran saya menjadi penulis skenario film. Contoh-contoh yang saya gunakan juga banyak dari film populer. Namun, bab-bab lain saya lebih mengkhususkan diri kepada penulisan buku fiksi. Jadi maaf, buku ini **tidak 100% cocok untuk kalian penulis skenario film.**

Jika kamu adalah penggemar buku-buku komedi saya, kalian akan kecewa karena buku ini **sama sekali tidak lucu**. Yah, namanya saja buku panduan menulis. Saya berusaha menulis panduan selurus dan seefektif mungkin, jadi buku ini akan sedikit terlihat seperti buku pelajaran pada umumnya. Kalau kalian mau baca yang lucu-lucu, tungguin buku baru gue aja ya (iya, sekalian promosi).

Menulis, seperti seni yang lain, sangatlah subjektif. Pedoman-pedoman yang saya tulis di dalam buku ini mungkin ada yang kalian tidak setujui. Tidak apa-apa.

Sebagai calon penulis, sudah menjadi tugas kalian untuk memilih peraturan apa yang kalian mau ikuti. Anggap saja buku ini sebagai buku yang memberikan "aturan-aturan" dalam menulis, lalu kalian dengan senang hati bebas untuk melanggarnya. Tidak ada yang benar di dalam seni, yang ada hanyalah apa yang paling membuat kamu nyaman dalam berkarya.

Selanjutnya saya harus jelaskan: *tidak ada rahasia dalam menulis kreatif*. Yap. Tidak ada. Apa yang saya tulis di dalam e-book ini sesungguhnya bisa kamu temukan teorinya melalui guru lain, atau melalui internet, atau jika kamu niat, ke toko buku dan membeli buku panduan yang ditulis orang lain. Namun, beda dari sumber lain-lain tersebut, buku ini menawarkan *rahasia saya* dalam menulis. Saya akan mengajak kalian, calon-calon penulis andal, untuk melihat bagaimana saya menerapkan teknik-teknik menulis, yang sebenarnya sudah banyak bisa diakses di mana-mana,dalam karya yang saya hasilkan. Siapa tahu, kalian bisa melihat bagaimana proses kreatif saya bekerja, dan mengambil pelajaran untuk kalian pakai dalam karya kalian sendiri.

Agar membacanya enak, saya akan membagi buku ini menjadi tiga bagian yang bisa kalian simak satu per satu.

1. Bagian satu: persiapan sebelum menulis.
2. Bagian dua: dasar-dasar menulis kreatif.
3. Bagian tiga: setelah menulis.

Kalian bisa membaca dan mengikutinya secara berurutan sambil menulis novel (atau skenario film), dengan mempraktikkan apa yang kalian baca bab demi bab ke karya yang sedang kalian kerjakan. Buku ini dirancang agar kalian bisa memulainya dari nol (bahkan sebelum kalian punya ide cerita) hingga kalian siap mengantarkan naskah ke penerbit atau *production house.* Kalian juga bisa mulai membaca langsung ke bagian yang menurut kalianmenarik, walaupun saya merekomendasikan agar kalian membaca secara berurutan karena tiap bab akan saling berkaitan.

Sekarang, duduk dengan manis dan mari kita mulai perjalanan ini.

BAGIAN 1:

Persiapan Sebelum Menulis

Banyak calon penulis yang dalam membuat karyanya langsung menulis, tanpa mempersiapkan apa pun terlebih dahulu. Biasanya kejadiannya seperti ini: seorang calon penulis lagi di mobil, tiba-tiba mendapatkan ide untuk membuat novel, lalu langsung pulang ke rumah membuka laptop. Dia menulis dan menulis, hingga akhirnya sampai halaman tiga puluh. Dia terdiam dan bertanya kepada dirinya sendiri, "Selanjutnya gue apain ya, nih cerita?" Dia pun menyimpan naskah novel ini, berkata kepada diri mereka bahwa "novelnya mentok". Selanjutnya, terjadi lagi, ide datang di tempat yang tidak terduga, lalu dia membuka laptop, mencoba menulis dan mentok lagi di halaman tiga puluhan. Begitu terus sampai akhir zaman.

Ada lagi calon penulis skenario yang ingin menulis skenario,tetapi bingung kenapa di tengah-tengah penulisan, karakternya menjadi tidak seru. Mereka bingung kenapa di belakang cerita yang tadinya dia pikir menjadi asyik, kok ternyata terasa membosankan. Mereka pun mencari ide baru, dan menulis skenario baru. Namun, hal yang sama terulang kembali.

Pernah mengalami hal seperti ini?

Kebanyakan calon penulis tidak menyadari bahwa persiapan untuk menulis harus sama kerasnya dengan

proses menulisnya. Saya mengibaratkan menulis novel atau menulis skenario film itu seperti lari maraton. Tidak ada seseorang yang bisa finis maraton dengan baik jika dia tidak latihan terlebih dahulu. Persiapannya bahkan lebih lama dibandingkan waktu yang dia butuhkan untuk maraton itu sendiri. Beberapa pelari bahkan bisa mempersiapkan diri lebih dari enam bulan hanya untuk *fit* pada saat maraton dimulai.

Sama dengan menulis. Proses pembuatan novel atau skenario film yang baik harus ditandai dengan persiapannya yang lebih lama dibandingkan membuat novel atau skenario film tersebut. Skenario film yang saya tulis misalnya, dari film *Cinta Brontosaurus* hingga *Malam Minggu Miko Movie* menghabiskan waktu yang sangat lama di dalam persiapan menulisnya. Film *Cinta Brontosaurus* menghabiskan enam bulan untuk mempersiapkan diri menulis skenarionya, dari mulai pengendapan ide sampai denganmenulis halaman pertama. Sedangkan, proses penulisan skenarionya hanya membutuhkan waktu tiga bulan.

Di bagian pertama buku ini, kalian akan mempelajari apa yang harus dilakukan sebelum menulis. Dari mulai menggali ide, sampai dengan membuat struktur cerita yang baik. Saya akan mencoba memandu kalian, para calon penulis, untuk mempersiapkan cerita yang

baik, sebelum akhirnya mulai membuka laptop dan menulis *masterpiece* kalian.

MENGGALI IDE

Baiklah, mungkin kamu dari dulu suka membaca buku. Mungkin kamu dari dulu suka menonton film. Lalu, lama-lama tercetus keinginan untuk menjadi penulis. Kamu ingin datang ke toko buku dan melihat buku bertuliskan namamu di sampulnya. Kamu ingin dengan bangga membawa gebetan ke toko buku, lalu melewati tumpukan bukumu, dan berkata sok nggak tahu, “Eh, ini buku gue ya?”. Kamu mungkin ingin bisa memamerkan buku kamu di acara keluarga. Pertanyaan pertama pun timbul: *bagaimana cara memulainya?*

Pertanyaan yang sama juga dipikirkan banyak orang. Bagaimana mungkin seorang penulis bisa *kepikiran* untuk membuat sebuah cerita yang ada di buku atau film yang kita tonton? Mereka menemukan idenya dari mana, sih? Nah, kita akan memulai perjalanan panjang menulis cerita kita dari tempat semua cerita bermula: **ide**.

Saya akan memberi tahu langsung *to the point*: ide sangat sulit dicari. Kami, para penulis, bahkan menamakan kesulitan mencari ide sebagai *white paper syndrome*, yaitu sindrom kertas putih. Sindrom ini terjadi ketika kami membuka halaman kosong di Microsoft Word, lalu hanya melihat kursor-nya berkedap-kedip tanpa tahu harus menulis apa. Sepanjang waktu yang terlihat hanya kertas kosong. Ide tidak kunjung datang.

Kamu pasti pernah mengalaminya, ingin sekali menulis cerita, tapi yang dilakukan hanya bengong berjam-jam tak tahu harus menulis apa. Ide seakan-akan makhluk langka yang jarang sekali orang lihat, seperti siluman buaya putih dalam sebuah perkampungan. Ide yang baik seolah datang setahun sekali, bahkan ada yang bilang ide itu kayak nyari wangsit, datang dengan sendirinya. Benarkah?

Buat saya, tidak. Ide tidak datang dengan sendirinya. Kita yang harus *menggalinya*. Seperti sebuah harta karun yang tertimbun, ide yang baik harus kita gali. Gali di mana? Gali dalam diri kita sendiri, karena ide yang baik tersembunyi di dalam diri kita sendiri, tanpa kita sadari.

Semua penulis mungkin punya metodenya sendiri dalam menggali ide. Namun, ini adalah rahasia saya:

Ide datang dari kegelisahan.

Semua karya yang saya ciptakan, dari mulai *film* sampai *standup comedy* idenya didapat dari membongkar kegelisahan saya. Sebagai contoh, skenario film *Cinta Brontosaurus* saya tulis ketika saya sedang patah hati, setelah pacaran selama empat tahun. Pengalaman itu membuat saya jadi percaya *cinta bisa kedaluwarsa*. Kegelisahan ini yang saya akhirnya buat menjadi skenario film. Film *Cinta Brontosaurus* saya ciptakan untuk menjawab: benarkah cinta bisa kedaluwarsa?

Pada masa yang lain, saya punya kegelisahan terhadap malam minggu. Waktu itu saya tidak punya pacar, dan bingung mau ngapain ketika malam Minggu tiba. Setiap malam Minggu, kerjaannya cuma nonton bola di rumah. Paling-paling juga ngobrol sama kucing. Sesekali saya pergi kencan, biasanya juga berujung gagal. Saya merasa harus menuangkan kegelisahan dan pengalaman saya ini ke dalam sebuah serial komedi. Maka, saya membuat *Malam Minggu Miko,* cerita tentang cowok cemen yang ingin mendapatkan pacar setiap malam Minggu.

Hampir semua isi dalam buku saya, dari mulai *Kambingjantan* sampai *Marmut Merah Jambu,* berawal dari kegelisahan saya soal keluarga, pacar, hingga persahabatan. Konsistensi saya menulis datang dari hasrat saya untuk terus-menerus mengungkapkan apa yang

saya gelisahkan selama ini. Setiap saya gelisah, saya merasa harus membahasnya dalam bentuk tulisan. Maka, tulisan demi tulisan saya ciptakan.

Jadi, kalau kamu bingung ingin menulis apa, coba rahasia menulis saya: **cari apa yang kamu gelisahkan**.

Mencari Kegelisahan

Sekarang kamu sudah tahu bahwa ide datang dari kegelisahan. Tapi, bagaimana jika kamu tidak menggelisahkan apa-apa? Jawabannya, tidak mungkin. Sebagai seorang manusia, kita pasti selalu gelisah terhadap apa pun itu. Kamu mungkin merasa tidak gelisah, namun sebenarnya kamu belum *sadar* terhadap kegelisahanmu.

Untuk membantu menyadari kegelisahanmu, tanyakan hal-hal seperti ini kepada dirimu sendiri.

- Apa pengalaman kamu yang paling menyakitkan?
- Apa yang beberapa hari ini selalu mengganggu kamu?
- Apa yang selalu membuat kamu kesal?

Jawaban terhadap pertanyaan di atas, kemungkinan akan menjadi kegelisahan yang menjadi ide dasar cerita kamu. Cobalah jujur, dan kenali diri kamu sendiri.

Contoh:

- Jika pengalaman kamu yang paling menyakitkan adalah ketika kamu untuk kedelapan kalinya tidak lulus mata kuliah, maka kamu bisa menulis cerita tentang *orang yang salah milih jurusan kuliah*.
- Jika belakangan ini kamu sering kali terganggu karena kamu lagi naksir sama seseorang tapi malah dipacari sama sahabat sendiri, maka buatlah sebuah cerita tentang *sahabat yang tidak menghargai arti persahabatan.*
- Jika hal yang membuat kamu kesal adalah orangtua yang selalu mengekang kamu, maka buatlah cerita tentang *seorang anak remaja yang ingin merasakan kebebasan*. Remaja yang ingin tahu rasanya dipercaya oleh orangtuamu sendiri.

Kalau kamu masih belum tahu juga apa yang kamu gelisahkan, berikut ini adalah daftar kegelisahan yang dialami oleh mayoritas orang sesuai dengan rentang umurnya.

Umur 17 – 21 (Remaja)

Biasanya menggelisahkan soal:

- Cinta pertama.
- Mencari sahabat.
- Diberikan kebebasan oleh orangtua dan keluarga.

Umur 21 - 25 tahun (dewasa muda)

Biasanya menggelisahkan soal:

- Nostalgia masa lalu.
- Membandingkan pekerjaannya dengan orang lain.
- Merasa ragu apakah pilihan jurusan kuliah dan kariernya benar.

Umur 50 – 60 tahun (paruh baya)

Biasanya menggelisahkan soal:

- Keinginan untuk kembali merasakan muda.
- Merasa banyak mimpi yang belum terpenuhi.
- Keinginan untuk memiliki lebih banyak waktu bersama keluarga.

Seperti kita lihat, masing-masing kategori umur punya kegelisahannya sendiri. Jika kamu termasuk salah satu rentang umur dalam tabel di atas, mungkin kamu bisa mencari masalahyang menjadi bagian kegelisahan kamu sendiri. Setiap generasi punya hal-hal yang mereka gelisahkan, coba baca jurnal psikologi, atau tulisan akademis tentang psikologi. Biasanya jurnal-jurnal semacam ini memuat dan membahas persoalan sesuai generasi tersebut.

Jika kamu masih juga sulit menemukan kegelisahan, baca banyak majalah yang sesuai dengan target umurmu. Baca berita-berita yang berkaitan dengan hobi atau kesukaan kamu pribadi. Kadang kita tidak sadar kita menggelisahkan sesuatu sampai kita menemukan kegelisahan itu ditulis dalam bentuk lain. Kadang, kita memang perlu disadarkan.

Cara lain untuk menggali kegelisahan adalah dengan mengumpulkan teman yang seumuran, lalu bertanya apa yang sedang mereka gelisahkan. Jawaban terhadap pertanyaan mereka bisa jadi memantik otak kamu untuk menghasilkan sebuah ide tulisan yang menarik. Cara mengumpulkan teman ini sering kali saya lakukan dalam mencari ide untuk menulis cerita atau bahan *standup comedy* baru. Saya mengundang beberapa teman umur 19–25 tahun ke rumah, lalu saya membuat sesi ngobrol bareng yang sebenarnya menggali kegelisahan mereka. Pertanyaan saya biasanya seputar apa yang sedang mereka gelisahkan, lalu berdiskusi panjang lebar terhadap jawaban mereka tadi.

Kenapa harus kegelisahan?

Mungkin di saat ini ada di antara kamu yang bingung kenapa penting untuk menggali kegelisahan menjadi ide? Kenapa tidak, misalnya, *ide* tulisan bisa

didapatkan dari kebahagiaan, atau dari rasa penasaran?

Pertama-tama, dengan menggali kegelisahan kita menggali sebuah emosi yang negatif. Nah, emosi negatif biasanya akan lebih gampang untuk digali. Mayoritas orang lebih mudah untuk menggali ide dari yang negatif. Semakin negatif, maka akan semakin *getol* kita dalam menggalinya. Itulah kenapa orang-orang lebih suka menggosipkan kekurangan orang lain, bukan membicarakan kebaikannya. Sudah ada dalam sistem kerja otak kita bahwa hal negatif akan lebih gampang digali.

Kedua, karena tulisan yang baik adalah cerita yang "kena" ke pembaca atau penonton film. Jika kamu menggelisahkan sesuatu, maka ada kemungkinan pembaca yang lain *juga* menggelisahkan hal yang sama. Dengan berbagi kegelisahan yang sama, mereka akan merasa kamu berbicara untuk mereka. Apa yang kamu sampaikan akan *kena* kepada mereka. Jika mereka bisa merasakan sampai level ini, mereka akan sangat suka dengan cerita yang kamu ciptakan, karena cerita tersebut bagi mereka "*gue banget*".

Ketiga, kegelisahan akan lebih mungkin diarahkan menjadi kontemplasi atau proses pemikiran panjang. Karena, semakin gelisah kita,maka akan semakin kita

memikirkan hal tersebut. Ujungnya, proses berpikir dan menemukan kegelisahan itu yang akan menjadi pesan moral yang bisa diambil dari penulisan cerita. Contohnya, dalam film *Cinta Brontosaurus* saya berusaha menjawab "apakah cinta bisa kedaluwarsa?". Setelah melalui proses pemikiran panjang, di dalam film karakter utamanya menemukan jawabannya: "cinta bisa kedaluwarsa, tapi orang yang paling tepat untuk kita akan terus ada di samping kita saatitu terjadi."

Menggunakan kegelisahan untuk cerita yang tidak biasa

Hampir seluruh contoh kegelisahan yang saya berikan di awal bab ini adalah kegelisahan yang paling mungkin diwujudkan menjadi cerita sehari-hari: cerita tentang *long distance relationship*, cerita tentang orang yang susah berkomitmen, dan lain-lain. Namun, bisakah kegelisahan ini kita pakai untuk sebuah cerita yang *tidak biasa*? Seperti cerita tentang agen polisi, atau cerita *science fiction* tentang alien yang akan menyerang bumi. Jawabannya: bisa. Saya akan kasih contoh sederhana.

Misalnya, kegelisahan kamu adalah tentang *sahabat kamu yang dulu dekat banget, tapi sekarang seolah tumbuh menjadi orang yang berbeda*. Kalau dibuat cerita

tentang alien bisa karakter utamanya saja kamu ubah menjadi alien yang tinggal di sebuah planet dan harus pergi berperang melawan alien dari planet lain yang dulu ketika kecil mereka bersahabat. Jika kalian membuat cerita horor, kamu bisa menjadikan kegelisahan tersebut menjadi cerita tentang dua hantu menghantui tempat yang sama, tapi sekarang mereka berpisah tempat gentayangan.

Intinya, kegelisahan hanya *dasarnya saja.* Dari kegelisahan yang mendasar itu, kita jadikan ide, dan ide itu yang nantinya akan diterjemahkan menjadi cerita dalam genre apa pun. Mau itu horor, *thriller, science-fiction*, atau komedi romantis biasa, pasti kamu bisa menjadikannya seperti itu.

Sekarang, kalian sudah tahu tahu caranya mendapatkan ide yang bersumber dari dalam diri sendiri. Selanjutnya, saya akan menjabarkan bagaimana ide ini perlahan-lahan kita bentuk menjadi sebuah cerita.

Langkah pertamanya, adalah mengubah ide ini menjadi sesuatu bernama *premis*.

MENGUBAH IDE MENJADI PREMIS

Dalam bab sebelumnya, kita belajar cara mendapatkan ide cerita. Sekarang, saya akan mengajarkan bagaimana ide cerita yang sudah didapatkan diubah menjadi premis[1]. Berikut ini adalah definisi dari premis.

Premis adalah intisari cerita dalam satu kalimat saja.

Ketika teman kamu bertanya *ceritanya gimana, sih?* Maka, jawaban biasanya dalam bentuk premis. Setiap cerita harus berawal dari premis. Premis adalah tempat semuanya bermula. Ibarat zigot yang akan menjadi manusia, premis adalah awal mula kehidupan cerita kamu.

Rumus premis seperti ini.

Premis = Karakter utama + Tujuan + Halangan

[1] Beberapa orang menyebut *premis* sebagai *logline*.

Kita lihat contohnya untuk film yang saya tulis skenarionya *Cinta Brontosaurus* (2013), premisnya adalah sebagai berikut.

Seorang penulis yang percaya bahwa cinta bisa kedaluwarsa ingin punya pacar,tetapidia harus membuktikan bahwa apa yang dia percayai selama ini salah.

Karakter utamanya adalah **seorang penulis yang percaya bahwa cinta bisa kedaluwarsa**. **Tujuannya** adalah **ingin punya pacar**. **Halangannya** adalah **harus membuktikan bahwa apa yang dia percayai selama ini salah**.

Sebagai contoh lain, ini saya berikan contoh-contoh premis dari film yang terkenal.

Film	Premis
Titanic	Seorang cowok jatuh cinta kepada cewek kaya raya,tapi harus menyelamatkan diri dari kapal yang hendak tenggelam.
Up	Seorang kakek tua harus mengabulkan permintaan almarhum istrinya dengan menerbangkan rumahnya ke sebuah tempat, tapi rumahnya jatuh di tengah jalan.

Film	Premis
The Raid	Seorang anggota polisi harus mengepung markas penjahat,tetapi teman-temannya satu per satu gugur.

Contoh lain, ini adalah premis dari novel yang terkenal (yang juga kebetulan menjadi film).

Buku	Premis
Harry Potter and The Philosopher's Stone	Seorang anak yang ingin sekolah dengan tenang di Hogwarts, tetapi harus menghadapi rahasia dalam sekolah tersebut.
The Fault in Our Stars	Seorang perempuan pasien kanker yang jatuh cinta dengan laki-laki pasien kanker lain dan harus merayakan cinta mereka seolah hari terakhir mereka masing-masing.
Laskar Pelangi	Seorang anak di daerah terpencil ingin sekolah,tapi harus berbenturan dengan keterbasannya.

Bagaimana dengan sebuah serial TV seperti *Malam Minggu Miko*, seperti apakah premisnya? Untuk *Malam Minggu Miko*, premisnya saya pisah menjadi *premis program Malam Minggu Miko* dan *premis tiap episode*.

Premis program *Malam Minggu Miko* adalah premis yang menjelaskan program tersebut secara keseluruhan, yaitu:

Seorang cowok jomblo kronis ingin mendapatkan pacar, namun saran temannya yang sok tahu membuat dia jadi tambah kesulitan.

Sepanjang *season Malam Minggu Miko*, premis itu yang dipakai. Miko melewatkan rintangan demi rintangan dalam menghadapi gebetannya.

Lalu, untuk tiap episode saya bikin premis sendiri-sendiri. Contohnya:

Episode *Malam Minggu Miko*	**Premis**
Episode *Sasha*	Miko ingin kencan pertamanya berlangsung dengan baik, namun karna saran dari Rian dia malah disangka psikopat.

Episode *Malam Minggu Miko*	**Premis**
Episode *Pembacaan Puisi Silvia*	Miko ingin membuat gebetannya terkagum di acara pembacaan puisi, namun pembantunya tanpa sengaja menjadi bintang acara pembacaan puisi tersebut.
Episode *Malam Terakhir Miko*	Miko ingin menembak gebetannya yang dia sudah sayang banget selama ini, namun dia harus mendapatkan kepercayaan adik dari gebetannya.

Seperti bisa kita lihat, semuanya bisa dijelaskan dengan baik melalui premis. Sebelum memulai *season Malam Minggu Miko*, biasanya saya dan tim akan menulis premis seluruh 26 episode di papan tulis. Lantas dari premis tersebut kami akan membagi siapa saja yang kebagian menulis tiap premis.

Khusus untuk buku kumpulan esai komedi saya, seperti *Marmut Merah Jambu*, saya menulis premis tiap-tiap bab dulu sebelum saya mengerjakan buku tersebut. Setiap buku kumpulan esai komedi saya terdiri

rata-rata 10 sampai 13 tulisan. Maka, saya menulis 10 sampai 13 premis sebelum menulis setiap buku.

Sekarang, coba kamu pikirkan lagi cerita yang sedang kamu tulis, bisakah kamu mensarikannya menjadi satu kalimat saja? Kalau kamu belum bisa, itu pertanda bahwa cerita kamu belum cukup tajam.

Premis Sebagai Elevator Pitch

Premis dapat digunakan juga sebagai *alat jualan*. Bayangkan kamu lagi naik *lift*, lalu tiba-tiba masuk pemimpin redaksi sebuah penerbitan. Karena ini kesempatan, kamu ingin memberi tahu pemimpin redaksi ini atas buku yang kamu sedang tulis. Syukur-syukur dia tertarik dan akhirnya menerbitkannya. Waktunya terbatas: kamu hanya bisa bicara sama dia sebelum *lift* terbuka kembali. Nah, di sinilah fungsi premis. Premis yang singkat dan menarik akan cukup untuk membuat orang lain, seperti pemimpin redaksi penerbitan ini jadi tertarik oleh naskah kamu. Jika kamu bicara terlalu panjang, kamu akan kehilangan kesempatanya. Jika panjangnya pas tapi premisnya tidak menarik, kamu juga tetap akan kehilangan kesempatan. Premis yang baik adalah yang dapat membuat orang tertarik dalam sekian detik. Dalam sekali naik *lift*.

Blake Snyder pernah menulis bahwa premis yang baik adalah yang jika dibaca bisa menimbulkan *gatal yang ingin digaruk*. Atau dalam bahasa saya, premis yang baik adalah yang jika dibaca bisa membuat *gemes sendiri*. Premis cerita yang kamu punya harus menimbulkan efek *gemes*.

Saya pribadi sering kali menggunakan premis sebagai alat uji coba atas sebuah cerita yang saya bikin bagus atau tidak. Kebetulan saya sering kali mengetes premis kepada adik saya yang paling tua. Ketika dia lagi makan saya akan tanya, misalnya, "Eh, abang punya premis ini: seorang cowok ingin *move on* tapi mantannya tiba-tiba berubah menjadi kucing yang lucu. Bagus,nggak?" Kalau dia jawab bagus berarti saya akan mengembangkan cerita itu. Kalau dia jawab, "Basi, Bang" atau "Aku nggak ngerti." Itu pertanda saya harus membuat premis lain.

Menurut saya, kamu juga harus punya orang yang bisa menjadi *partner* kamu dalam melempar premis-premis cerita ini. Ingat, bertanyalah kepada orang yang kamu percaya. Beberapa orang hanya bilang iya-iya saja, atau nggak enak untuk bilang premis kamu jelek. Orang yang lain mungkin malah dengan sengaja bilang premis kamu jelek karena dia nggak suka sama kamu. Selalu tanyakan kepada orang yang kamu percaya.

Semakin Besar Halangan, Semakin Panjang Ceritanya

Salah satu fungsi premis yang lain adalah untuk mengira-ngira akan sepanjang apa cerita yang kita tulis. Dari premis kita bisa melhat apakah sebuah cerita akan menjadi film berdurasi tiga jam, atau menjadi cerpen sebanyak lima halaman.

Perhatikan premis berikut ini.

Seorang cowok ingin pergi ke ulang tahun pacarnya, tapi mobilnya mogok.

Kalau kita cermati, pada premis di atas halangannya adalah *mobilnya mogok*. Karena halangannya yang terlalu sederhana, ini bisa saja menjadi cerita pendek yang sangat singkat. Dalam cerita tersebut, karakternya hanya tinggal naik taksi atau membenarkan mobilnya. Ceritanya sudah tamat. Keinginan cowok tersebut untuk pergi ke ulang tahun pacarnya sudah terpenuhi.

Kalau kamu ingin membuat cerita tadi lebih yang panjang, maka perberatlah halangannya, misalnya menjadi seperti ini.

Seorang cowok yang ingin pergi ke ulang tahun pacarnya, tapi di tengah jalan dia diculik oleh sebuah alien ke planet antah-berantah.

Contohnya memang agak ekstrem, namun kita bisa membayangkan perjuangan untuk melewati halangannya pasti lebih rumit dibandingkan jika hanya mobilnya mogok. Pertanyaan timbul di kepala kita: bagaimana dia bisa datang ke ulang tahun pacarnya? Apakah dia bisa datang tepat waktu?

Premis dapat menyelamatkan kamu dari menulis percuma

Salah satu kegunaan premis adalah premis dapat menyelamatkan kamu dari menulis percuma. Bayangkan jika kamu sudah menulis cerita sepanjang seribu halaman, ternyata cerita tersebut tidak ada yang suka. Pasti ngeselin banget, kan? Bayangkan sebelum kamu menulis cerita sepanjang seribu halaman itu kamu sudah punya premisnya dahulu sepanjang satu kalimat, lalu kamu tanyakan ke orang-orang apakah premis itu bagus atau tidak. Jika mayoritas orang bilang premisnya jelek, kamu tidak jadi menulisnya, kamu sudah

menyelamatkan diri menulis seribu halaman secara percuma.

Namun, ada kalanya juga seorang penulis mengikuti instingnya. Jika premis yang kamu punya dibilang jelek sama hampir semua orang, tapi kamu *percaya* bahwa premis tersebut bisa menjadi cerita yang seru, ya tulis saja.

Saya sendiri sering ngetes premis ke orang-orang secara acak. Jika saya punya ide saya pasti akan menanyakan premis tersebut. Jika mayoritas orang bilang jelek, terus terang saya akan mengurungkan niat untuk menulis cerita tersebut.

Beberapa orang ada yang takut menanyakan premis ke orang-orang, karena mereka takut premis mereka akan dicuri dan dibuat menjadi cerita orang lain. Tapi, kalau menurut saya, hal ini tidak usah dikhawatirkan. Jika premis kamu dicuri orang, biarkanlah, karena yang bisa mengembangkan premis tersebut menjadi bagus hanyalah kamu. Percayalah, ide yang orisinal akan bisa dikembangkan dengan baik hanya melalui orang yang kali pertama memikirkannya.

Nah, setelah kamu mengetahui cara mengubah ide menjadi premis, di bab berikutnya kita akan menciptakan karakter yang hidup di dalam cerita kamu ini.

MENCIPTAKAN KARAKTER (BAGIAN PERTAMA)

Karakter adalah tokoh yang hidup di dalam cerita yang kita ciptakan. Sebuah cerita hanya akan menarik jika karakter yang hidup di dalamnya menarik. Penonton dan pembaca tidak akan peduli dengan ceritanya jika karakter utama yang harus mereka dukung *nggak asyik*. Bayangkan, mereka akan menghabiskan berhari-hari membaca novel kamu, berjam-jam menonton film kamu, jika mereka tidak peduli terhadap karakter utama kamu, bagaimana mereka bisa peduli menikmati karya kamu sampai habis?!

Jadi, bagaimana cara menciptakan karakter yang baik?

Pertama-tama, kita harus kenal dulu dengan karakter yang akan kita ciptakan. Kita tidak boleh hanya memberikan dia nama dan jenis kelamin, namun kita harus menciptakan *personality* untuk karakter ini. Kita harus menciptakan kepribadian yang unik. Kita harus membuat dia *istimewa*.

Luangkanlah banyak waktu untuk mengembangkan karakter yang kamu punya. Semakin kamu kenal, akan semakin mudah menulis dialog mereka, semakin

mudah menulis adegan-adegan yang melibatkan mereka. Beberapa penulis bahkan berkata, "Gue nggak nulis novel gue, karakter gue tiba-tiba menulis dirinya sendiri. Tangan gue kayak jalan sendiri." Memang, jika kamu sudah mencapai tahap sangat kenal dengan karaktermu, karakter yang kamu ciptakan bisa "menulis dirinya sendiri". Dialog dari mulutnya akan keluar tanpa terencana. Adegannya hidup dengan sendirinya. Karakter ini akan *memilih jalan hidupnya* sendiri.

Dalam menciptakan karakter, pertama-tama saya biasanya membagi karakter menjadi *dua lapisan* sebagai berikut.

Mari kita bahasa satu per satu.

Lapisan Dalam Diri

Lapisan dalam diri karakter berarti hal-hal yang berkaitan dengan kepribadian karakter tersebut. Berisi jeroan, hati, dan pikiran si karakter. Pada lapisan ini kita akan menjawab pertanyaan: karakternya seperti apa? Sifatnya? Apa yang dia takutkan? Rahasia besar apa yang dia tidak ingin orang lain tahu tentang dirinya?

Dalam menciptakan lapisan dalam diri karakter ini, biasanya saya menggunakan tabel berikut ini:

Nama:
Umur:
Wants:
Needs:
Strenght:
Weakness:

Mari kita telaah satu per satu.

Nama: nama tentu hal pertama yang harus kamu berikan kepada karakter ciptaanmu. Usahakan nama yang kamu pakai jangan terlalu bombastis. Penulis pemula biasanya menggunakan nama yang terlalu heboh supaya karakternya terlihat beda. Misalnya: *Red Cresent*, atau *Albermonsterich.* Hindari memakai nama karakter yang terlalu ngejreng seperti ini. Nama-nama seperti ini akan berjarak dengan pembaca kamu. Jika kamu ingin membuat karaktermu terlihat beda, jangan dari namanya.

Pembaca harus merasa karakter yang kamu ciptakan adalah karakter yang bisa mereka jumpai sehari-hari. Tidak mungkin dong mereka punya teman sekolah bernama *Black Dahlia*, misalnya? Pakailah nama yang normal yang bisa dijumpai sehari-hari, Kirana, Putri, Putra, dan lain-lain. Semakin akrab karakter kamu ter-

hadap pembaca dan penonton, maka semakin mereka akan menerima karakter kamu dalam benak mereka.

Tentu saja hal ini tidak berlaku jika kamu membuat cerita *fantasy* atau *science fiction* yang memang nama orang-orang di dunia tersebut aneh-aneh. Contohnya serial *Star Wars*, atau *Harry Potter*, rata-rata nama karakternya aneh. Ini menjadi sah karena penulisnya telah menciptakan dunia sendiri untuk karakter tersebut.

Umur: umur karakter tersebut. Umur adalah faktor yang berpengaruh dalam kepribadian seorang karakter. Pastikan umurnya pas dengan kepribadian yang hendak kamu ciptakan.

Wants: apa yang menjadi keinginan karakter sepanjang cerita.

Needs: apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh karakter.

Needs dan *Wants* adalah pertentangan yang terus-menerus terjadi dalam sepanjang cerita. Contohnya, seorang anak SMA bisa saja ingin (*want*) menjadi ketua OSIS, namun sebenarnya yang dia butuhkan (*need*) adalah teman yang peduli sama dia. Jadi, dia menjadi ketua OSIS untuk mendapatkan pertemanan. Maka,

di akhir cerita, dia bisa saja kehilangan apa yang dia ingin, yaitu gagal menjadi ketua OSIS namun dia berhasil mendapatkan apa yang dibutuh, yaitu pertemanan.

Pada dasarnya, *ending* sebuah cerita yang memenuhi *need* seorang karakter akan jauh lebih memuaskan ketimbang cerita yang memenuhi *want* karakter tersebut. Hal ini disebabkan karena penonton dan pembaca lebih menghargai orang yang mendapatkan apa yang dia butuh ketimbang apa yang dia mau. Kamu lebih senang melihat teman kamu bersama pacar yang mencintai dia apa adanya (*needs*) dibandingkan teman kamu menjadi orang lain untuk dapetin (*want*) gebetannya kan?

Selanjutnya, kita akan membahas konsep *Strength* and *Weakness*.

Kedua hal ini juga saling berkaitan.

Strength: apa yang orang kagumi terhadap karakter tersebut.

Weakness: apa yang menjadi kelemahan karakter tersebut.

Seorang karakter bisa mempunyai kekuatan yang akan membuat dia beda dengan yang lain. Kekuatan

tersebut adalah penyelamat dia pada poin-poin cerita yang hampir membuat dia kalah. Kekuatan ini yang dilihat dan dikagumi oleh karakter lain di sekelilingnya. Kekuatan ini juga yang membuat karakter kamu akan terlihat *penting*.

Di lain sisi, *weakness* seorang karakter adalah apa yang menjadi kelemahan karakter tersebut. *Weakeness* seorang karakter dapat membuat dia kehilangan kesempatan dalam cerita, yang membuat dia terpuruk menjadi lebih dalam lagi.

Contohnya, seorang karakter kutu buku, kita beri nama saja Alfred, yang mempunyai *strength* sangat jago pada teknologi informasi. Namun, kelemahannya, karakter ini sangat susah untuk ngobrol sama orang. Di dalam cerita, kita bisa membuat adegan yang mengilustrasi kehebatannya, dan/atau mengilustrasi kelemahan karakter tersebut.

Kegunaan lain, kita bisa menggunakan *weakness* karakter untuk menghalangi karakter tersebut di saat-saat genting. Misalnya, kita menciptakan karakter bernama Josh, seorang polisi yang takut dengan ketinggian. Di akhir film, kita buat saja adegan saat dia baru bisa mengalahkan musuh besarnya dengan cara menaiki menara setinggi 300 meter. Dilema pun muncul, bagaimana Josh bisa mengatasi kelemahannya ini?

Catatan penting lain, jika di dalam cerita kamu ada lebih dua orang karakter yang saling membantu satu dengan lainnya, maka ada baiknya untuk membuat karakter yang *strength* dan *weakness*-nya saling melengkapi. Ini yang pada akhirnya bisa membuat dinamika karakter mereka jadi berkaitan. Sehingga, tentu saja, ceritanya akan jauh lebih *solid. Chemistry* antar-karakter akan semakin baik.

Contoh Lapisan Diri

Ini contohnya dengan karakter yang saya ciptakan, yaitu Miko dalam serial Malam Minggu Miko.

Nama	Miko
Umur	25
Wants	Pacar
Needs	Dianggap
Strenght	Tulus
Weakness	Naif

Seperti kita bisa lihat, Miko adalah cowok berumur 25 tahun. Miko sangat menginginkan pacar, namun sebenarnya yang dia butuhkan hanyalah dianggap. Kita bisa mengagumi Miko karena dia tulus, dia tidak pernah membohongi orang untuk mendapatkan apa yang dia mau. Di satu sisi, kelemahan Miko adalah

dia naif. Miko sangat mudah percaya dengan orang, makanya dia bisa disetir.

Di satu sisi, Miko punya teman bernama Rian. Ini adalah matriks karakter untuk Rian.

Nama	Rian
Umur	24
Wants	Dituruti
Needs	Dipercaya
Strenght	Pintar ngomong
Weakness	Egois

Rian adalah cowok berumur 24 tahun. Rian dari kecil sudah menjadi orang yang sangat dominan, keinginan dia adalah untuk dituruti oleh semua orang. Di satu sisi, kebutuhan dia adalah untuk dipercaya. Kekuatan Rian, dia pintar ngomong sehingga mudah untuk memengaruhi siapa pun. Kelemahan Rian, dia egois.

Ketika sudah punya dua karakter seperti ini, mudah untuk melihat pola hubungan apa yang akan terjadi antara Miko dengan Rian. Misalnya: Karena Miko adalah orang yang naif, dia dengan gampang dibohongi oleh Rian yang memang selalu ingin orang mendengarkan dia. Potensi berantem antara Miko dan Rian bisa terjadi karena Rian ingin dipercaya dan Miko ingin

punya pacar, suatu saat Rian tidak dipercaya Miko karena Miko lebih percaya gebetannya, Rian pun marah. Dengan tabel sederhana itu saja kita sudah bisa membuat potensi-potensi cerita yang ada di antara Miko dengan Rian.

Seperti kita bisa lihat, semakin kita kenal isi dari karakter yang kita punya, maka akan semakin mudah untuk membentuk pola hubungan karakter tersebut dengan yang lainnya. Hal ini yang akan membuat cerita semakin solid. Hal ini juga yang membuat *chemistry* antar-karakter dalam sebuah cerita juga terasa semakin matang.

Lapisan Luar Diri

Dari matriks psikologi karakter tadi, sekarang kita masuk ke bagian lapisan luar diri karakter tersebut. Ini berarti apa ciri-ciri *fisik yang ada di luar dirinya*. Misalnya: rambutnya seperti apa? Dia memakai kacamata atau tidak? Bagaimana cara dia berjalan?

Intinya, lapisan luar diri karakter tersebut adalah *bagaimana bentuk fisik karakter kamu*.

Kadang jika sedang menciptakan karakter, saya mencari-cari di Facebook kira-kira foto siapa yang paling mirip dengan karakter yang akan saya ciptakan. Hal ini penting karena ketika saya akan menulis deskripsi bisa sesuai dengan bayangannya.

Satu tip dari saya, kalau kamu mencoba untuk membuat bentuk fisik karakter, cobalah untuk mencari ciri fisik yang tidak pasaran. Misalnya, jangan membuat orang yang kutu buku dengan ciri yang selalu sama: kacamata dan rambut poni. Cobalah untuk membuat seseorang yang kutu buku namun dia sering memakai kaus *band* Heavy Metal. Semakin unik ciri fisik seseorang, dan semakin bertolak belakang ciri fisik orang tersebut dengan kebanyakan, maka pembaca akan semakin ingat karakter kamu.

Jawab pertanyaan ini

Salah satu teknik yang saya sering gunakan adalah membuat pertanyaan tentang karakter saya, lalu menjawabnya. Jawaban dari pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dapat membantu menciptakan karakter yang *utuh*. Ingat, semakin kamu kenal dengan karakter kamu, semakin ringan kamu nantinya dalam menulis.

Coba jawab pertanyaan ini untuk karakter kamu.

- Seperti apa kamarnya?
- Jika dia memasuki ruangan penuh orang lalu meninggalkannya, orang-orang bilang apa di belakangnya?
- Siapa pacar pertamanya?
- Apa rahasia yang selalu dia sembunyikan dari orang lain?

- Apa tokoh kartun favoritnya?
- Setiap kali dia bangun pagi, apa yang dia akan lakukan?
- Apa makanan favoritnya? Apa minuman yang paling dia benci?
- Apa yang dia lakukan ketika ulang tahun ke-17?
- Siapa musuh terbesarnya? Siapa kawan terbaiknya?
- Di mana dia pergi untuk potong rambut? Kenapa dia pergi ke sana?
- Seperti apa bentuk kamarnya? Poster *band* apa yang menempel di dinding kamarnya?
- Dan lain-lain.

Sekarang, coba kamu jawab pertanyaan di atas untuk karakter yang kamu ciptakan. Siapa tahu, jawaban-jawabannya akan membuat kamu terkejut.

MENCIPTAKAN KARAKTER (BAGIAN KEDUA)

Dalam bab sebelumnya kita sudah belajar cara menciptakan karakter dengan membaginya menjadi dua lapisan: lapisan dalam diri dan lapisan luar diri. Selanjutnya kita akan membahas tentang ***role*** atau **peran** seorang karakter di dalam cerita.

Coba kamu ingat-ingat lagi kelompok pertemanan kamu. Dalam kelompok kelompok pertemanan itu pasti kamu punya teman yang *berperan* sebagai pemimpin, cirinya gampang: kalau dia ngomong yang lain mendengarkan. Ada juga teman yang fungsinya sebagai pengingat teman yang lain kalau mereka melakukan kesalahan. Ada juga teman yang fungsinya sebagai penyegar suasana, kalau ada dia pasti suasana jadi ceria karena dia senang melawak. Nah, dunia cerita pun seperti itu: masing-masing karakter punya *perannya* sendiri.

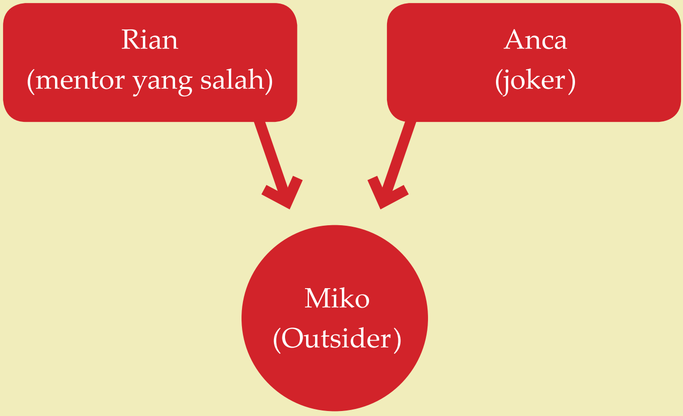
Sebagai contoh, dalam serial *Malam Minggu Miko*, saya membuat Rian berfungsi sebagai mentor untuk Miko, tapi mentor yang salah. Mentor ini yang malah akan semakin menjerumuskan Miko ke jurang kehancuran yang penuh dengan tawa. Rian yang sering kali

membuat situasi di dunia Miko yang tadinya hancur malah jadi makin hancur.

Sementara itu, Anca saya buat sebagai Joker, yaitu karakter yang absurd dan membuat orang-orang jadi tertawa dengan keanehannya. Dalam fungsinya terhadap Miko, Anca membuat dunia Miko terasa semakin absurd dan aneh. Kelucuan timbul dari situ.

Miko sendiri sebagai karakter utama, punya fungsi sebagai *outsider*, yaitu orang "terasing" yang susah untuk diterima ke dalam pergaulan. Karena Miko orang naif, lugu, dan terkadang berpikiran sederhana, dia terkadang susah untuk diterima cewek-cewek yang dia dekati.

Bagannya kita lihat seperti ini:



Macam-Macam Jenis Role

Serial *Malam Minggu Miko* menggunakan tiga *role* untuk tiga karakter yang selalu ada dalam tiap episode-nya. Namun, cerita-cerita lain, dengan lebih banyak karakter, menggunakan banyak *role* lainnya dalam dunia ceritanya. Usahakan setiap karakter yang ada di dalam cerita kamu mempunyai perannya masing-masing.

Sebagain panduan, berikut ini berbagai macam jenis *role* yang terdapat di dalam sebuah cerita.

Leader: peran karakter ini adalah untuk memimpin temannya. Dia biasanya didengarkan, dan masing-masing temannya sulit untuk bekerja tanpa disuruh olehnya. Dia biasanya ambisius, tidak mudah menyerah. Kebanyakan cerita *action* diperankan oleh karakter yang punya fungsi seperti ini. Contoh: Indiana Jones.

Pencerah: peran karakter ini untuk memberikan pencerahan kepada teman-temannya. Dia biasanya yang paling berpengetahuan, dan kehadiran karakter ini di dalam kelompok akan mempermudah kelompok mereka untuk memecahkan kesulitan yang mereka hadapi. Contoh: Hermione dalam *Harry Potter*.

Mentor: perannya adalah sebagai guru bagi karakter utama. Kepada orang inilah karakter utama akan meminta saran. Kepada orang ini juga karakter utama akan diajarkan metode-metode yang membuat dia bisa menang dan mencapai tujuan utamanya. Contoh: Obi-Wan dalam *Star Wars*.

Joker: ini adalah peran untuk membuat penonton tertawa, biasanya hanya untuk melucu saja. Di dalam film-film *action* atau *horror*, untuk punya karakter yang berperan sebagai *joker* akan membuat filmnya lebih tidak tegang. Kehadiran karakter ini membuat suasana akan cair. Contoh: Joey dalam serial *Friends*.

Sidekick: ini biasanya peran seorang karakter yang akan selalu ada di sebelah karakter utama. Ia adalah seseorang yang sangat loyal dan mencintai karakter utama dan akan melakukan apa saja agar tujuan karakter utama tercapai. Biasanya, *sidekick* akan membawa tema cerita agar karakter utama bisa sadar tentang apa yang dia perlukan. Contoh: Kosasih dalam film *Cinta Brontosaurus*, Sam di film *Lord of The Rings*.

Villain: peran jahat yang akan menghalangi semua cara karakter utama dengan kekuatan dia. Ini adalah tipikal

karakter "jahat" yang ada hampir di film-film *adventure*. Dia sadis, tidak punya empati, dan sering kali melakukan segala macam cara agar karakter utama kita menderita. Dalam cerita *action*, biasanya ini dipegang oleh penjahatnya, dalam cerita drama, ini biasanya karakter "ibu tiri" yang biasa digambarkan secara jahat. Contoh: Voldemort dalam *Harry Potter*.

Masih banyak karakter lain yang bisa kamu ciptakan. Tidak terbatas hanya di atas. Tidak ada yang *pasti* di dalam penciptaan *role* karakter ini. Kadang ada karakter yang punya peran dua, misalnya *sidekick* dan *joker* secara bersamaan.

Coba cek cerita yang sedang kamu tulis, jika kamu merasa ada karakter yang nggak seru, atau terlihat tidak punya fungsi, kemungkinan besar kamu belum memberikan karakter tersebut peran. Coba kamu pikirkan, peran apa yang bisa kamu berikan untuk dia. Jika kamu sudah memberikan dia sebuah peran, besar kemungkinan karakter kamu ini sekarang menjadi penting, karena dia punya fungsi dalam cerita kamu.

Buat yang berbeda

Dalam membuat karakter, sering kali penulis pemula terjebak dengan stereotip karakter yang ada. Polisi atau tentara dibuat gagah. Lalu, ibu tiri, seperti saya

sempat singgung di atas dibuat jahat. Padahal, semakin kontras karakter tersebut, akan semakin unik.

Cobalah ciptakan karakter yang unik dan tidak lazim dalam karakternya. Misalnya: buatlah *leader* yang kurus, ceking, dan sering diremehkan orang. Namun, orang tersebut dapat memimpin grup dengan baik.

Contoh lain, ciptakan *villain* yang sangat simpatik. Jangan buat penjahat yang terlihat berantakan, atau berewokan. Cobalah bikin yang unik, seperti *villain* yang berpakaian rapih. Buatlah yang bertolak belakang sekalian, seperti pembunuh sadis yang lama tinggal di Amerika Serikat, tapi suka mendengarkan musik dangdut.

Intinya, semakin tidak lazim karakter yang kita ciptakan terhadap steoreotip karakter yang biasa ada, maka akan semakin menarik dan "menempel" karakter tersebut di dalam benak pembaca dan penonton.

Kata kuncinya adalah tumbuh

Setiap karakter yang kamu ciptakan dalam novel atau skenario film harus tumbuh. Semakin kamu memperlihatkan bagaimana karakter kamu tumbuh dari orang yang biasa-biasa saja menjadi orang yang luar

biasa, maka akan semakin senang pembaca dan penonton kamu dalam mengikuti sebuah cerita. Karakter yang tumbuh memperlihatkan bahwa apa yang mereka alami sepanjang cerita benar-benar *penting dan berpengaruh* terhadap kehidupan mereka.

Perubahan setiap karakter ini penting agar penonton dan pembaca bisa merasakan bahwa ada *progress* dalam tiap karakter. Misalnya, buatlah seorang mentor yang tadinya selalu salah mengajarkan karakter utama lama-kelamaan bisa mengajarkan karakter utama dengan baik.

Dalam dunia penulisan, pertumbuhan karakter ini dinamakan *character arc*. Pastikan dalam ceritamu, karakter pada awal cerita akan berkembang di akhir film. Dengan kata lain, mengalami *character arc* yang menarik.

STRUKTUR TIGA BABAK

Baiklah, dari tiga bab sebelumnya kamu sudah bisa mendapatkan ide cerita, lalu kamu sudah belajar bagaimana mengembangkan ide cerita tersebut menjadi premis. Kamu juga sudah belajar untuk mendesain karakter yang akan hidup di dalam dunia ceritamu. Nah, selanjutnya apa?

Seperti yang sudah dijelaskan di bab pembuka, kesalahan yang sering kali dilakukan oleh penulis pemula adalah untuk *langsung nulis* tanpa membuat *outline* alur ceritanya. Mereka merasa bisa menulis novel atau skenario film hanya karena sudah tahu premis ceritanya. Lantas, yang terjadi justru begini: mereka menulis dan menulis, hingga sampai di tengah cerita kebingungan, bagaimana cara melanjutkan ceritanya? Mereka pun mentok, bingung, lalu akhirnya membuat premis baru, langsung menulis cerita baru, dan hal yang sama terulang kembali. Begitu terus berkali-kali.

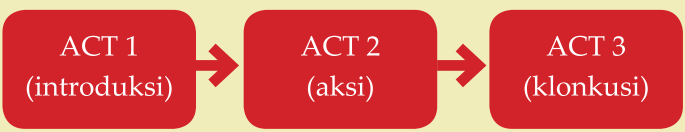
Seolah mengemudi ke sebuah tempat antah berantah, seorang penulis harus memegang *peta* ceritanya ketika mereka akan mulai menulis. Tidak mungkin kalian bisa menyetir dari Jakarta hingga ke Desa Ciporeat di Ujung Berung, misalnya, tanpa memegang peta sama sekali, kan? Penulis yang tidak punya *peta* cerita akan

sering nyasar, dan menghadapi jalan berkelok. Perjalanan mereka akan sulit. Dalam dunia penulisan, *peta cerita* kamu ini bernama *alur*.

Setiap cerita, baik itu film, novel, cerpen, dapat dibagi menjadi tiga babak. Dengan membagi cerita menjadi tiga babak, proses penceritaan menjadi mudah untuk diikuti secara runut. Dalam dunia penulisan, kami menamakan hal tersebut menjadi **ACT 1, ACT 2, ACT 3**. Atau, dalam Bahasa Indonesia, disebut dengan **Babak 1**, **Babak 2**, dan **Babak 3**.

Teori tiga babak ini berasal dari Aristoteles yang berkata struktur dramatik cerita bisa dibagi menjadi tiga. Aristotles menggunakan ini untuk menstruktur cerita teater pada zamannya. Pada era modern ini, pembagian tiga babak ini biasanya dipakai untuk penulisan skenario film, namun saya juga menggunakannya untuk cerita, esai, atau buku yang saya tulis.

Mari kita lihat lebih jauh apa itu **Struktur Tiga Babak**. Perhatikan gambar berikut ini:



Berikut penjelasannya:

ACT 1

Dalam babak pertama, kita akan banyak melakukan introduksi atau *memperkenalkan*. Kita akan *memperkenalkan karakter*. Kita akan memperkenalkan *problem karakter*. Kita akan *memperkenalkan kehidupan karakter,* cinta yang dia miliki, dan lain-lain.

ACT 2

Isi babak kedua adalah *aksi* yang terjadi, kegiatan yang karakter utama lakukan untuk mencapai tujuannya. Babak ini memakan banyak bagian dalam cerita, dan merupakan bagian cerita yang paling "gemuk". Di dalam babak ini, karakter utama dibantu dengan karakter lainnya akan mencoba untuk mengatasi problemnya. Biasanya ini diiringi dengan kejatuhan, kegagalan, hingga karakter utama sadar dia harus mempunyai kemampuan tambahan untuk mencapai tujuannya.

ACT 3

Isi dari babak ketiga adalah *konklusi*. Di babak ini kita akan tahu apakah karakter utama bisa mencapai tujuannya (*good ending)* atau gagal dalam meraih tujuannya (*bad ending*). Dalam *ending* yang ideal, karakter utama akan memilih apa yang dia *butuh* bukannya apa yang dia *mau*.

Kira-kira itu gambaran umum yang terjadi dalam tiap babak. Jika kamu masih bingung, jangan khawatir, kita akan membahas lebih detail lagi isi tiap babak dalam bab-bab selanjutnya.

Menggunakan Tiga Babak

Biasanya sebelum membuat cerita, saya akan membagi cerita saya menjadi tiga babak. Komposisinya dalam cerita biasanya seperti ini.

ACT 1 : 25%
ACT 2 : 50%
ACT 3 : 25%

Dengan komposisi di atas, seharusnya sudah bisa terbayang bagaimana menghitung panjang/pendek

novel atau skenario film yang kamu tulis. Jika kamu punya target untuk membuat novel setebal **100 halaman**, maka **ACT 1** akan berkisar **25 halaman**, **ACT 2** sebanyak **50 halaman**, dan **ACT 3** sebanyak **25 halaman**.

Lebih jelasnya, saya jabarkan di bawah:

	Novel 100 hal.	**Cerpen 7 hal.**
ACT 1	25 hal	1,75 hal.
ACT 2	50 hal	3,5 hal.
ACT 3	25 hal	1,75 hal.

Dalam penulisan skenario untuk film, **satu halaman berkisar 1 menit** pada layar. Jadi, untuk film 90 menit, pembagian pembabakannya menjadi seperti ini:

	Film 90 menit
ACT 1	22,5 menit
ACT 2	45 menit
ACT 3	22,5 menit

Contoh dan Penerapannya

Sebagai contoh, saya akan memberikan contoh episode *Malam Minggu Miko* yang pertama, yaitu ber-

judul *Sasha*. Di episode ini, saya membaginya menjadi tiga babak.

Tapi, pertama-tama, kita mundur sendikit.

Ini premis episodenya:

Miko ingin kencan pertamanya berlangsung dengan baik, namun karena saran dari Rian dia malah disangka psikopat.

Dari premis di atas, pembagian pembabakannya seperti ini:

Babak	Isi Babak	Durasi
ACT 1	Miko memperkenalkan dirinya. Rian mempersiapkan Miko agar dia sukses dalam kencan pertamanya.	2,5 menit
ACT 2	Miko kencan dengan Sasha. Di tengah kencan, Miko menggunakan saran dari Rian yaitu untuk sok-sok macho tapi malah membuat Sasha takut.	5 menit

Babak	Isi Babak	Durasi
ACT 3	Miko mengikuti Sasha ke rumahnya, Miko hendak berbicara dengan Sasha, namun Sasha malah mengeluarkan semprotan, dan dia menyemprot Miko tepat di matanya. Miko teriak kesakitan.	2,5 menit

Saya akan jelaskan lebih rinci lagi:

ACT 1 berisi perkenalan. Jadi, Miko diperkenalkan di ACT 1, lengkap dengan problemnya, saya juga memperkenalkan Rian yaitu temannya. Durasinya 2,5 menit.

ACT 2, selanjutnya, adalah soal aksi si Miko dalam mendapatkan tujuannya. Tujuannya adalah kencan pertama yang berlangsung dengan baik. Durasinya 5 menit.

ACT 3, akhirnya adalah konklusi atau kesimpulannya: bisakah Miko mendapatkan Sasha? Jawabannya: tidak. Miko malah dikira psikopat. Miko bahkan diserang menggunakan deodoran semprot ke matanya. Semuanya gagal berantakan. Durasinya 2,5 menit.

Itu tadi contoh untuk salah satu episode Miko di Youtube yang hanya 10 menit. Jika lebih panjang lagi, tentu akan lebih rumit. Semakin panjang novel atau skenario film yang kamu tulis, maka isi dalam tiga babak tersebut akan lebih kompleks lagi.

Haruskah Tiga Babak?

Mungkin di antara kamu yang membaca bab ini berpikir, apakah memang harus perencanaan struktur sebuah cerita menggunakan tiga babak? Jawabannya tidak harus, tapi tiga babak adalah struktur yang biasanya dipakai penulis-penulis cerita.

Struktur tiga babak juga mengalami proses panjang ratusan tahun untuk sampai akhirnya ada saat ini. Jadi, struktur tiga babak tentu lebih mungkin membuat novel dan ceritamu menarik dibandingkan tidak memakainya sama sekali.

Sebagai sebuah struktur, tiga babak runut dan logis. Tiga babak membagi cerita menjadi: awal, tengah, dan akhir. Sehingga, pembaca dan penonton akan bisa menikmatinya secara baik. Ini juga struktur yang dipakai dalam film-film Hollywood, karya-karya *mainstream*, jadi penonton dan pembaca sudah familier dengan strukturnya.

Penulis lain ada yang memakai struktur empat babak. Ini adalah struktur yang biasa dipakai untuk sebuah episode televisi yang setiap babaknya berakhir dengan iklan. Ada penulis lain yang memakai pembagian lima babak. Tapi saya paling nyaman menggunakan struktur tiga babak ini. Saya menggunakannya dalam semua karya yang saya gunakan. Ini berarti mulai dari film hingga ke buku. Sejauh ini, menurut saya, Tiga Babak adalah yang terbaik. Sebagai penulis pemula, menurut saya, ini adalah metode penyusunan cerita yang harus kamu ikuti.

Oh ya, apa yang akan saya bahas dalam bab adalah hasil perumusan saya sendiri dari apa yang baca dan pelajari dari buku-buku penulisan skenario yang ditulis oleh Blake Snyder, Syd Field, dan John Vaughn. Pada dasarnya, perumusan *plot* ini lebih banyak terpakai untuk penulisan skenario film, namun metode plot ini bisa dipakai juga untuk penulisan novel. Saya bahkan memakai perumusan plot ini untuk cerpen dan esai yang saya buat.

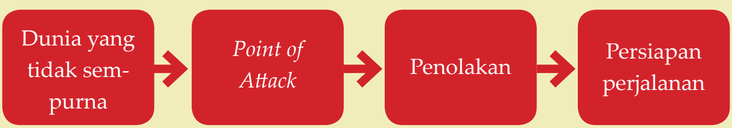
ACT 1

Dalam bab sebelumnya, saya sudah menjelaskan bahwa dalam penceritaan modern, sangat lazim untuk membagi cerita yang kita tulis menjadi tiga babak. Nah, selanjutnya, saya akan lebih mendetailkan lagi apa saja yang ada di dalam tiap babaknya. Kita mulai dengan ACT 1, atau babak pertama.

ACT 1 adalah saat cerita kamu bermula. Pada saat ini pembaca mulai membuka buku kamu, mulai menelusuri cerita yang kamu ciptakan. Maka, ini adalah babak **perkenalan**—pembaca akan berkenalan dengan karakter utama kamu, problem yang dia hadapi, dan lainnya. Cerita kamu harus diawali dengan baik agar pembaca atau penonton bisa masuk ke dalam dunia cerita kamu.

Oke, kita mulai saja, ya.

Pada dasarnya, apa yang terjadi dalam ACT 1 sebuah cerita bisa dijabarkan secara berurutan melalui bagan di bawah ini.



Tiap titik dinamakan sebagai **plot point**, yaitu poin cerita. *Plot point* ini yang membuat ceritanya maju. Kita membagi ACT 1 menjadi empat *plot point*. Masing-masing merepresentasikan apa yang terjadi di dalam ACT 1 ini.

Mari kita bahas satu per satu.

Dunia yang Tidak Sempurna

Dalam awal cerita kita akan memperlihatkan dunia karakter utama dalam bidang personal, profesional, dan privat.

Sebagai contoh, dalam bidang **personal** kita memperlihatkan karakter utama ini punya pacar atau tidak? Apakah dia masih punya bapak/ibu? Anak keberapa dia?

Selanjutnya, untuk kehidupan **profesional**, kita akan menjabarkan kehidupan karakter utama dalam melakukan pekerjaannya sehari-hari. Kita akan memperlihatkan apa yang dia lakukan sehari-hari di kantor, pekerjaan seperti apa yang dia lakukan. Kita juga akan memperlihatkan masalah yang ada di kantornya yang membuat hidupnya tidak sempurna. Apakah bosnya galak? Apakah dia akan dipromosikan?

Ketika kamu membuat cerita yang ber-*setting* di SMA, maka kehidupan profesional yang kita perlihatkan adalah kehidupan karakter utama di sekolah. Seperti apa sekolahnya? Bagaimana hubungan karakter utama dengan ekskul-ekskul di sekolahnya? Maka, ketika *setting*-nya di SMP atau SD, kehidupan profesional yang kita akan perlihatkan adalah ketika di SMP dan SD juga.

Terakhir, dalam bidang **privat** kita akan memperlihatkan bagaimana karakter ini dalam waktu sendirinya. Apakah dia punya hobi? Apakah dia punya ritual keagamaan tertentu? Apakah dia sering nongkrong sendirian di waktu-waktu tertentu?

Pada babak ini, seluruh kehidupan personal, profesional, dan privat tadi akan kita gambarkan dengan "tidak sempurna". Seolah-olah kita memberi tahu ada yang masih mengganggu di dalam kehidupan karakter utama kita. Ada yang tidak lengkap di dalam tiap aspek kehidupannya. Kerjaannya mungkin masih berantakan, dia belum punya pacar, atau keluarganya belum memercayai dia sepenuhnya.

Intinya, ini adalah perkenalan karakter kamu, namun perlihatkan dunia yang dia diami masih belum sempurna.

Point of Attack

Point of attack adalah *plot point*ketika sesuatu terjadi dan membuat dunia karakter tersebut sadar dia punya masalah. Ini yang men-*trigger* ceritanya untuk bergerak maju. *Point of attack*, bisa dibilang adalah titik awal sekali cerita akan bermula.

Dalam beberapa buku menulis ada yang menyebutkan *plot point* sebagai *catalyst*. Dalam beberapa buku, ada juga yang mengatakan *point of attack* ini sebagai *call to adventure* atau panggilan untuk "bertualang". Pada momen inilah karakter utama akan berangkat maju untuk bertualang sesuai dengan *goal* cerita dia secara keseluruhan. Apa pun namanya, agar tidak membingungkan kita sebut saja *point of attack*.

Sebagai contoh, jika premis cerita kamu adalah tentang seorang detektif yang harus membongkar misteri pembunuhan terbesar abad ini, maka *point of attack*-nya adalah ketika dia menemukan pembunuhan tersebut.

Jika premis cerita kamu adalah tentang seorang cowok yang harus *move on*, maka *point of attack* ceritanya adalah ketika cowok tersebut diputusin sama pacarnya. Dalam film komedi populer *The Hangover*, *point of attack* adalah ketika temannya hilang.

Intinya, *point of attack* adalah momen karakter utama kamu tersadar bahwa dunianya tidak sempurna, dan dia harus melakukan sesuatu untuk mengubah itu. Dari sini muncul keinginan, dan keinginan ini yang membuat ceritanya bermula.

Penolakan

Selanjutnya, karakter utama akan melakukan penolakan untuk mengikuti *goals*-nya. Pada *plot point* ini karakter utama akan berpikir dia tidak mau mengikuti panggilan yang sudah terjadi pada *point of attack*.

Karakter utama akan menolak panggilan tersebut. Dia mengalami dilema. Dia lalu akan mencari berbagai macam cara dan pembenaran agar dia tidak mengikuti panggilan tersebut. Hal ini bisa disebabkan karena dia ragu pada dirinya sendiri, dia tidak punya *skill* dan pengetahuan, atau dia tidak merasa mengejar keinginannya. Bisa juga kombinasi semuanya.

Jika ini cerita detektif, maka penolakan ini bisa berupa sang detektif enggan menyelesaikan kasus tersebut karena kasus ini memicu trauma masa lalunya.

Jika ini cerita tentang cowok yang tidak bisa *move on*, maka pada bagian cerita ini dia akan enggan untuk *move on* dari cewek tersebut. Adegannya bisa berupa dia tidak mau membuang barang dari mantannya.

Intinya, penolakan adalah saat karakter utama ragu untuk memenuhi keinginannya.

Persiapan Perjalanan

Setelah penolakan untuk melakukan petualangannya, sekarang karakter utama akhirnya setuju untuk "berangkat". Hal ini bisa terjadi karena sesuatu hal yang memicu karakter utama untuk akhirnya mau berangkat dan bertualang.

Hal ini bisa terjadi karena ada *pertaruhan besar* kalau si karakter utama tidak memenuhi panggilan di *point of attack*, dia akan mengalami sesuatu yang buruk. Penting untuk memberikan ini kepada karakter utama agar dia "terkunci" untuk melakukan petualangannya tersebut.

Jika ini cerita detektif, maka dia memutuskan untuk

menyelesaikan kasus pembunuhan karena kalau tidak, salah satu anggota keluarganya bisa saja menjadi korban berikutnya. Dia lalu bersiap mengadakan investigasi.

Jika ini cerita tentang cowok yang tidak bisa *move on*, maka di saat ini dia baru sadar bahwa dia benar-benar harus *move on*karena kalau tidak, dia akan kehilangan pacar barunya. Dia lalu bersiap untuk melakukan *move on*.

Cerita lalu maju ke babak kedua (ACT 2).

Contoh pembagian ACT 1

Tanpa contoh yang konkret dan terbukti, mungkin agak sulit untuk kalian mengikuti metode pembabakan ACT 1 seperti yang saya jelaskan di atas. Maka, berikut ini adalah contoh pembagian ACT 1 yang saya lakukan untuk film saya, *Cinta Brontosaurus (2013).* Ini adalah apa yang benar-benar saya rumuskan sebelum menulis skenario filmnya.

Kita mulai dengan premisnya.

Premis Cinta Brontosaurus: Dika, seorang penulis yang percaya cinta bisa kedaluwarsa, akhirnya bertemu perempuan yang mengharuskan dia membuktikan

bahwa keyakinannya tersebut salah.

Lalu, pembagian pembabakannya.

ACT 1

Dunia yang Tidak Sempurna: Cerita dimulai dengan memperlihatkan masa lalu Dika yang selalu ditolak dan diputusin sama cewek. Cerita lalu berlanjut ke masa sekarang, penggambaran kehidupan personal, privat, dan profesional Dika dijelaskan berturut-turut. Kehidupan personalnya: Dika nggak punya pacar. Kehidupan privat: Dika di rumah kesepian. Kehidupan profesional: Dika sering mengadakan *talkshow*, dia juga punya agen naskah bernama Kosasih.

Adegan demi adegan ini disusun secara berurutan. Tujuannya agar penonton bisa kenal dengan dunia Dika berada sekarang. Di antara semuanya ada yang tidak sempurna: *Dika masih percaya bahwa cinta bisa kedaluwarsa.*

Point of Attack: Ketika Dika diputusin oleh cewek untuk kesekian kalinya, Kosasih, agen naskah Dika, berkata pada dia agar Dika mencari pacar baru. Di sini Kosasih menggugat Dika bahwa hidupnya tidak komplet.

Kosasih membuat "panggilan petualangan" untuk Dika agar dia mencari pacar baru.

Penolakan: Dika mencoba untuk berkenalan dengan cewek-cewek pilihan Kosasih, yang tentu saja semuanya *error*. Setelah mencoba dan berkali-kali gagal oleh cewek pilihan Kosasih, Dika memutuskan untuk berhenti mencari pacar. Dia menolak untuk memenuhi "panggilan petualangan" dari Kosasih. Dika bahkan bilang, "Sekarang urusan cinta-cintaan ini sudah kelar".

Dika pun berjumpa dengan Jessica, yaitu cewek manis yang ditemuinya ketika lagi menunggu makanan di restoran Jepang.

Persiapan Perjalanan: Dika pulang ke rumahnya dan bertemu dengan Uwa-nya yang sudah tua. Orangtua Dika bilang bahwa Uwa-nya dulu sangat pemilih dalam mencari pacar hingga akhirnya sekarang dia sudah tua dan tidak punya siapa-siapa.

Dika melihat Uwa yang sudah tua yang menderita dan kesepian. Dika akhirnya masuk ke kamarnya, mengangkat telepon, dan mengajak Jessica, cewek yang tadi dia temui di restoran Jepang, untuk pergi kencan.

Babak pertama selesai.

Begitu kira-kira yang saya susun untuk film *Cinta Brontosaurus*. Kamu bisa melihat susunan struktur yang sama dalam film-film Hollywood yang sedang tayang di bioskop. Mereka hampir pasti mengikuti struktur yang saya jabarkan dalam membuka ceritanya.

Untuk cerita yang kamu sedang kerjakan, coba kamu buat urutan adegan yang runut sesuai dengan yang saya sudah jabarkan di atas. Lihat dan telusuri lagi apakah semua komponen dalam ACT 1 sudah ada semuanya.

ACT 2

Pada dasarnya, ACT 2 akan lebih panjang dibandingkan ACT 1. Hampir mayoritas cerita terjadi di ACT 2 berisi usaha-usaha karakter utama dalam mendapatkan keinginannya. Hal ini bisa dijabarkan secara berurutan seperti di bawah ini.



Berikut saya jabarkan satu per satu apa arti dari *plot point* di atas.

Usaha awal: Pada *plot point* ini, petualangan baru saja dimulai. Karakter utama akan mencoba untuk menyelesaikan problem yang dia hadapi dengan cara yang termudah, yang tentu saja gagal. Semakin banyak usaha untuk menyelesaikan masalah yang dia hadapi, semakin besar pertaruhan yang dia lakukan. Di saat ini karakter utama semakin paham kalau dia gagal, maka dia akan kehilangan banyak hal.

Dalam cerita detektif, *plot point* ini akan lebih banyak menggambarkan usaha sang detektif dalam mencari penjahat. Ini berarti, momen-momen penyelidikan seperti bertanya kepada tersangka.

Dalam cerita *superhero*, ini biasanya berisi tentang karakter utama yang sedang giat-giatnya membasmi penjahat-penjahat kecil. Seperti yang diperlihatkan dalam film *Spiderman* dan *Batman Begins*.

***Side-Plot*:** Di tengah-tengah penyelesaian yang baru saja dia lakukan, karakter utama akan menghadapi *side plot*, atau alur cerita yang berbeda dengan alur utama yang dia lakukan. Idealnya, *side plot* merefleksikan tema yang dilakukan oleh alur utama.

Contohnya: alur utamanya adalah tentang anak *band* yang ingin terkenal namun dia harus idealis dan tidak terpengaruh oleh pasar. *Side plot*-nya adalah tentang hubungan anak *band* ini dengan teman baiknya, yang dulunya biasa saja tapi karena tekanan pergaulan ia harus menjadi gaul, padahal tidak sesuai dengan keinginannya sendiri. *Main plot* dengan *side plot*-nya

sama-sama bertema menjadi diri sendiri. Baik *main plot* dengan *side plot* saling merefleksikan satu sama lain-nya.

Pada serial *Malam Minggu Miko*, tiap episode biasanya ada *side plot* yang berfungsi sebagai penyambung dan penguat tema cerita. *Side plot* ini juga dipegang oleh karakter lain. Misalnya, jika dalam *main plot* Miko harus berkorban untuk pacarnya, dalam *side plot* Anca akan berkorban untuk majikannya. Baik *side plot* de-ngan *main plot* saling merefleksikan tema yang sama yaitu pengorbanan.

Contoh untuk cerita detektif, *side plot* bisa mengang-kat hubungan cinta sang detektif itu dengan seorang perempuan yang tinggal di sebelah rumahnya.

Kemenangan Palsu: dalam poin cerita ini, karakter utama berhasil mendapatkan apa yang dia inginkan. Namun, perjuangannya baru separuh, karena sepa-ruh lagi dia belum berhasil mendapatkan apa yang dia butuhkan. Dalam cerita-cerita yang ada, biasanya karakter utama sudah menang, tapi kemenangannya

sebenarnya "palsu", karena dalam beberapa saat lagi akan ada kejatuhan yang melandanya.

Dalam cerita *superhero*, pada titik ini biasanya sang *superhero* akan menang terlebih dahulu melawan musuhnya. Musuhnya akan kalah untuk kali pertama. *Superhero* akan merasa senang karena telah menang, namun sebentar lagi dia akan mengalami kejatuhan.

Dalam cerita horor, pada titik ini biasanya hantunya sudah bisa terusir untuk kali pertama. Namun, kita akan melihat hantunya sesungguhnya belum sepenuhnya terusir.

Dalam cerita detektif, ini bisa berarti sang detektif telah berhasil menemukan pembunuh yang dia cari dan memasukkannya ke dalam penjara. Namun, dia tidak tahu bahwa pembunuhnya ada dua dan masih berkeliaran.

Bagi karakter yang mengalami, kehidupan akan tenang dan mereka merasa menang. Namun, penonton dan pembaca sadar sebentar lagi karakter-karakter ini akan mengalami kejatuhan.

Midpoint: Ini adalah pertengahan cerita kamu. Jika novel kamu targetnya 100 halaman, maka kamu harus sudah mengenai halaman 50 pada *plot point* ini. Tandai *midpoint* singkat ini dengan menggambarkan karakter utama yang sedang merayakan kemenangannya.

Ancaman Diam-Diam: Ketika cerita sudah mulai bergulir, maka potensi cerita makin naik. Pada saat inilah konflik mulai terasa. Kalau ini cerita tentang sebuah tim, maka potensi pertengkaran sudah mulai terlihat pada *plot point* ini. Jika ini cerita tentang kisah cinta, maka mulai timbul benih-benih perselisihan.

Intinya, pada saat ini, kemenangan "palsu" yang didapatkan karakter dari *plot point* sebelumnya baru terasa palsunya. Karakter perlahan sadar, bahwa ada bahaya yang mengintai. Bahwa ada musuh yang belum sepenuhnya kalah.

Dalam cerita detektif, ini berarti ada pembunuhan baru yang menggunakan modus lama padahal detektif tersebut merasa pembunuhnya sudah di penjara.

Dalam cerita *superhero*, ini biasanya terlihat dengan penjahat yang sudah mulai bangkit kembali, penjahat yang perlahan-lahan menyusun kekuatan.

Kejatuhan: Ini adalah poin ketika karakter utama "jatuh" atau mengalami kegagalan. Di saat ini karakter utama tidak bisa melakukan apa-apa selain dia jatuh. Ini adalah titik tertinggi dari Ancaman Diam-Diam. Karakter utama akhirnya jatuh.

Masa yang Kelam: Di *plot point* ini, karakter utama akan mengalami masa yang kelam. Mereka akan jatuh pada titik yang paling bawah dalam cerita. Mereka akan mengalami masa-masa yang tidak enak.

Dalam cerita cinta, karakter utama biasanya putus dengan pacarnya. Dalam cerita tentang *superhero*, jagoannya akan ditinggalkan orang yang dia percaya. Film *The Dark Knight Rises* mengilustrasikan *plot point* ini dengan sempurna ketika Bruce Wayne terjebak pada sebuah tempat kelam setelah punggungnya patah. Ini jelas-jelas memperlihatkan masa yang sangat kelam dalam karakter utama.

Contoh penerapan pembabakan ACT 2

Seperti bab sebelumnya, saya akan memperlihatkan bagaimana struktur ACT 2 di atas digunakan dalam membuat film *Cinta Brontosaurus.*

ACT 2

Usaha awal: Dika mencoba untuk mendekati Jessica. Mereka kencan pertama berdua. Lewat kencan mereka, kita melihat bahwa mereka berdua mengalami masa-masa yang menyenangkan. Di sini kita melihat usaha Dika mencoba untuk mendapatkan cinta.

Side-Plot: Kosasih memberi tahu Dika ada produser film yang ingin memfilmkan buku *Cinta Brontosaurus* miliknya. Dika setuju untuk menemui produser film ini. Dika dan sang produser bertemu, lalu produser film ini terlihat sangat tertarik untuk memfilmkan buku milik Dika.

Kemenangan palsu: Dika akhirnya pacaran sama Jessica. Dika merasa komplet. Dika juga menandatangani kontrak untuk buku barunya. Baik *main plot* dan *side-plot* keduanya mendapatkan kemenangan.

Midpoint: *Point* di tengah cerita adalah saat semuanya baik-baik saja untuk Dika. Saat ini dia sudah mendapatkan apa yang inginkan: pacar. Namun, Dika belum mendapatkan apa yang dia butuhkan: menerima cinta apa adanya.

Ancaman Diam-Diam: Dika mulai berantem dengan Jessica. Hubungannya perlahan kembali berubah. Dalam benak Dika, muncul pertanyaan lama itu kembali: Benarkah bisa kedaluwarsa? Di sisi yang lain, film *Cinta Brontosaurus* yang hendak dia buat tiba-tiba diubah oleh produsernya menjadi genre horor.

Kejatuhan: Dika diputusin oleh Jessica.

Masa yang Kelam: Dika menyimpan foto dari Jessica. Dika melihat ada wawancara produsernya yang mengubah filmnya menjadi film Hantu Cinta Brontosaurus. Dika mendatangi rumah Kosasih dan bilang gara-gara saran dia sekarang semuanya jadi berantakan. Dika memusuhi Kosasih. Ini benar-benar titik terendah dalam cerita Dika.

ACT 3

Seperti biasa, kita akan memulai dengan menjabarkan terlebih dahulu apa yang terjadi dalam ACT 3, pada grafik ini.

Kebangkitan → Pertarungan Terakhir → Twist/Final Push → Dunia yang Sempurna

Saya akan menjabarkan istilah yang ada di atas satu per satu.

Kebangkitan

Pada *plot point* ini, karakter utama mendapatkan momen-momen yang membuat dia untuk bangkit dan menghadapi keterpurukannya yang dia alami di akhir ACT 2. Karakter utama akan menggunakan apa yang dia pelajari dari sepanjang film untuk mengangkat dirinya yang sudah jatuh, dan kembali mengejar tujuannya.

Pada cerita detektif, setelah sang detektif kehilangan pekerjannya dia kembali teringat kenapa dia dulu jadi detektif, atau dia teringat kata-kata almarhum bapak-

nya yang juga detektif hebat. Hal-hal ini yang membuat dia kembali bangkit.

Ada *scene* tentang kebangkitan yang masih membekas di kepala saya. Pada film *The Dark Knight Rises*, momen kebangkitan ini adalah ketika Bruce Wayne (Batman) jatuh ke dalam lubang dan dia berlatih susah payah agar bisa keluar dari lubang tersebut untuk kembali menghadapi Bane, musuh besarnya. Ini adalah contoh klasik menggunakan momen kebangkitan dalam sebuah film.

Pertarungan Terakhir

Ini adalah *plot point* ketika karakter utama akhirnya akan menghadapi pertarungan terakhirnya. Ini adalah pertempuran yang paling besar sepanjang cerita. Penonton dan pembaca tahu, jika dia bisa mengalahkan musuh besarnya dalam *plot point* ini maka cerita akan berakhir dengan baik-baik saja.

Dalam cerita *action*, seperti *The Raid* misalnya, Pertarungan Terakhir berarti pertempuran antara jagoan dengan *big boss* atau penjahatnya.

Namun, pertarungan terakhir ini tidak melulu berarti "berantem melawan penjahat", tapi juga bisa berarti pergumulan internal karakter utama dengan halangan berat yang selama ini menghalangi dia mendapatkan tujuannya. Misalnya, dalam cerita drama, ini berarti pertarungan antara apa yang karakter utama *mau* dengan apa yang karakter utama *butuh*. Pada cerita-cerita seperti ini, karakter harus memilih antara apa yang dia mau dan butuhkan. Idealnya, karakter utama akan memilih apa yang dia butuhkan ketimbang apa yang dia mau.

Sebagai contohnya, dalam film *Up!* karakter utamanya memilih untuk melanjutkan petualangan dengan me-

lupakan istrinya yang sudah meninggal dan menyelamatkan Russel, anak kecil yang dia temui sepanjang perjalanannya ini.

Twist/Final Push

Pada beberapa cerita, setelah pertarungan terakhir ada *twist* yang akan membuat penonton atau pembaca terkaget dan terkagum. Contohnya seperti *twist* klasik di film *Star Wars* ketika Luke Skywalker tahu bahwa Darth Vader adalah bapaknya.

Kalau film cinta, mungkin *twist*-nya adalah ketika karakter utama bisa balikan lagi dengan mantan pacarnya, ternyata mantan pacarnya diam-diam jatuh cinta dengan sahabatnya sendiri.

Intinya, ini adalah *plot point* untuk membuat penonton kaget. *Twist* yang baik bisa membuat penonton mendiskusikan hal tersebut jauh setelah filmnya selesai. Ini yang terjadi dalam film *Sixth Sense* yang *twist*-nya ternyata karakter utama kita adalah hantu. Twist ini yang membuat filmnya ramai dibicarakan oleh banyak penikmat film.

Twist yang *genuine,* tidak boleh tiba-tiba datang begitu saja dan membuat pembaca/penonton merasa dicurangi. *Twist* yang paling jelek adalah dengan gaya *deus ex machina,* yaitu sebuah istilah latin yang berarti Tuhan Berada di Dalam Mesin. Misalnya seperti ini: jagoan menyandera penjahat dan ketika penjahat mau tertangkap, tiba-tiba turun hujan meteor secara *kebetulan*. Penjahatnya pun mati. Seolah Tuhan yang menginginkan penjahatnya mati maka terjadilah, tanpa penjelasan lain. Kalau hal seperti ini terjadi, penonton akan merasa dicurangi. Buatlah *twist* yang logis.

Dalam cerita-cerita seperti komedi romantis jarang ada *twist,* karena begitu dia sampai pada pertarungan terakhir, cerita akan berakhir menanjak sampai akhirnya tiba*ending* yang sebenarnya. Dalam cerita ini ada *final push* yaitu bagaimana karakter utama menggunakan semua pengetahuan yang dia punya agar mendapatkan satu *dorongan terakhir* untuk dia mencapai tujuannya.

Dunia yang sempurna

Pada *plot point* ini, karakter utama kembali ke dunianya namun sekarang dunia tersebut sudah sempurna. Musuh besar sudah kalah, dia sudah mendapatkan apa yang dia butuhkan, meski kehilangan apa yang dia inginkan.

Semua hal yang terlihat di awal cerita, yang tadinya belum sempurna, sudah diperbaiki berkat perjalanan karakter dari awal sampai *ending* film. Ini adalah akhir dari perjalanan karakter kamu.

Jika ini cerita detektif, dunia yang sempurna adalah ketika dia sudah berhasil memecahkan kasusnya dan dia menjadi detektif yang lebih percaya diri dari sebelumnya. Dia mungkin sudah membuat kantor detektif sendiri menangani kasus yang lebih besar.

Jika ini cerita cinta tentang remaja yang harus *move on*, di *plot point* terakhir ini dia sudah bisa *move on* ditambah juga mendapatkan pelajaran penting soal cinta dan kehidupan yang membuat hidupnya sekarang menjadi sempurna.

Contoh penerapan pembabakan ACT 3

Seperti bab sebelumnya, saya akan memperlihatkan bagaimana ACT 3 bisa dijabarkan dengan lebih detail lagi dengan melanjutkan membedah film *Cinta Brontosaurus.*

Kebangkitan

Dika yang putus dari Jessica, memilih untuk menyendiri di tempat mereka dulu pacaran. Lalu, mantan Dika datang di tempat itu. Melalui mantannya Dika belajar bahwa cinta mungkin bisa kedaluwarsa tapi bagaimana kita tetap mau bersama di tengah kedaluwarsa itu yang membuatnya berbeda. Belajar dari sini, Dika mulai "bangkit", dia mulai percaya lagi bahwa Jessica layak untuk dia perjuangkan.

Di rumahnya, Dika juga "dibangkitkan" oleh Edgar, adiknya. Edgar bercerita di sekolah dia lagi naskir dengan seorang cewek. Ketika Dika bertanya apa alasan Edgar sayang sama dia, Edgar yang masih kecil menjawab, "Emang cinta butuh alasan, Bang?"

Dika pun pergi untuk mengunjungi kembali Jessica.

Pertarungan Terakhir

Di depan rumahnya, sebelum Dika berangkat Kosasih datang dan meminta maaf. Kosasih berkata film Hantu Cinta Brontosaurus tidak jadi diproduksi. Dika memaafkan Kosasih. Mobilnya mogok, dan di saat ini Kosasih menawarkan diri untuk mengantarkan Dika. Dika dan Kosasih pun berangkat pergi ke rumah Jessica.

Twist/Final Push

Kebetulan dalam film Cinta Brontosaurus tidak ada twist yang cukup membelokkan cerita. Kebanyakan film komedi romantis jarang memasukkan unsur twist. Ketika Dika datang kembali ke Jessica, saya ingin mengakhiri momen ini dengan manis. Jessica pun menerima Dika dan akhirnya semua berakhir dengan baik.

Dalam film Cinta Brontosaurus, ada Final Push. Ini adalah momen ketika Dika mengatakan kepada Jessica di depan rumahnya apa yang dia pelajari selama ini: bahwa cinta harus dipertahankan, dan mungkin cinta bisa hilang namun ketika cinta hilang yang bersisa adalah komitmen dengan orang yang sudah kita pilih. Dika memilih untuk berkomitmen kepada Jessica.

Dunia yang Sempurna

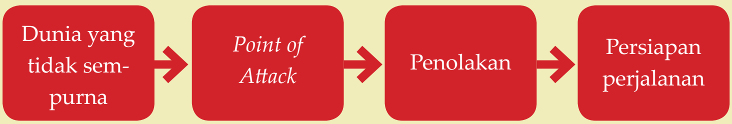
Sebagai akhir dari film, dunia Dika sekarang digambarkan dengan sempurna. Dika sudah diterima oleh keluarga Jessica, *talkshow* dia lancar dan baik-baik saja. Jessica dan Dika pun tergabung dalam keluarga yang harmonis dan saling menerima satu dengan lainnya.

Film ditutup dengan adengan Dika dan Jessica duduk berdua. Suasana romantis. Kali ini Dika sudah mendapatkan apa yang dia butuhkan selama film, yang dia sekarang baru sadari.

MERANGKUM ACT 1 SAMPAI DENGAN ACT 3

Setelah dalam tiga bab terakhir kamu membaca bagaimana caranya menyusun struktur sebuah cerita, saya akan merangkum kembali strukturnya agar kalian bisa melihat secara keseluruhan bentuknya. Ini dia:

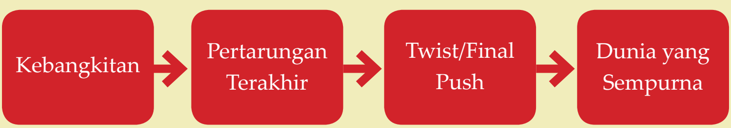
ACT 1



ACT 2



ACT 3



Dalam seminar yang sering saya buat selama berkeliling Indonesia, ini adalah beberapa pertanyaan yang sering ditanyakan:

Kenapa harus memakai pembagian tiga babak?

Pembagian tiga babak paling benar digunakan dalam menciptakan cerita karena kita terbiasa membagi cerita menjadi tiga: persiapan, perjalanan, dan konklusinya. Pembagian yang sistematis ini membuat cerita gampang untuk diikuti. Hampir semua film Hollywood yang komersil menggunakan pembagian tiga babak ini. Hampir semua dari yang menggunakan tiga babak ini juga menggunakan pembagian plot point di atas.

Bagaimana dengan yang alur ceritanya maju mundur?

Mungkin kalian pernah melihat film yang alurnya maju mundur, kadang di masa depan, kadang di masa lalu, seperti film 500 Days of Summer. Mungkin kalian juga bertanya, kalau film seperti itu penulisan skenarionya kayak gimana? Nah, pembagian tiga babak dimaksudkan untuk menyusun struktur ceritanya dulu. Selanjutnya, baru bisa diacak-acak. Film lain seperti Memento yang alur ceritanya dari belakang ke depan

sesungguhnya bisa dimasukkan ke dalam struktur ini. Asalkan kita mengurutkan ceritanya, baru kita acak.

Jika kalian ingin menulis novel yang seperti ini, bisa dimulai dengan menyusun alurnya sesuai dengan struktur tiga babak, lengkap dengan plot point-nya, lalu acak sesuai urutan yang kamu inginkan untuk tampil di novel.

Bagaimana dengan cerita yang multiplot?

Skenario film atau novel yang punya banyak plot, yaitu yang punya banyak karakter dan ceritanya saling bergantian satu dengan lainnya bisa ditulis dengan mengguna metodek tiga babak ini untuk tiga orang karakter.

Apakah semuanya harus berurutan?

Banyak teman-teman penulis yang tidak mengikuti metode pembabakan ini dengan benar-benar plek persis sama. Ada cerita yang dalam halaman pertama sudah memasukkan point of attack, ada juga yang tidak memakai Twist/Final Push. Tidak semua cerita harus menggunakan struktur seperti ini. Dengan semakin banyak cerita yang berhasil kamu susun dengan menggunakan metode Tiga Babak, maka kamu akan

semakin paham struktur apa yang akan kamu pakai untuk cerita kamu kali ini

Bagaimana dengan cerita yang super pendek?

Kalau ceritanya benar-benar pendek, misalnya hanya tiga halaman atau film tiga menit, maka tidak semua plot point harus hadir. Salah satu plot point yang bisa langsung diangkat adalah side plot. Dengan mengangkat side plot, maka mayoritas cerita akan bisa habis terpakai.

Bagaimana agar ceritanya semakin panjang?

Jika kamu merasa cerita kamu kurang panjang dan tidak bisa menemukan ide untuk membuat ceritanya jadi lebih banyak konten, maka yang kamu harus lakukan adalah *memperberat halangan ceritanya*. Semakin berat halangan ceritanya, maka akan semakin panjang cerita kamu.

FINAL CHECK

Sekarang kita sudah tiba di bab terakhir dari bagian Persiapan sebelum menulis cerita kamu. Seluruh bab sebelumnya dimaksudkan agar kamu punya bayangan terlebih dahulu atas cerita yang kamu akan tulis. Kamu kenal dulu dengan karakternya, kamu tahu dulu alur ceritanya akan menjadi seperti apa.

Semakin kamu mematangkan diri dan konsep kamu untuk persiapan membuat novel, maka akan semakin mudah untuk kamu menulisnya nanti. Seperti seorang atlit yang akan bertanding, persiapan yang matang akan memudahkan dia untuk melakukan pekerjaan apa pun yang dia akan lakukan.

Jadi, mari kita cek alur yang harus kamu tempuh untuk mempersiapkan diri menulis novel. Ini adalah langkah yang harus diikuti secara bertahap dan menyeluruh agar kamu bisa mempersiapkan cerita kamu dengan baik.

1. Temukan ide yang menarik, yang sesuai dengan kegelisahan kamu
2. Ubah ide tersebut menjadi premis cerita
3. Ciptakan karakter yang detail dengan menyusun lapisan dalam dan lapisan luar karakter tersebut.

4. Ciptakan hubungan karakter tersebut dengan karakter utama dengan mendefinisikan *role* karakter itu.
5. Tulislah secara singkat apa yang nanti akan terjadi di ACT 1, 2, dan 3.
6. Pertajam apa yang terjadi di ACT 1. Lengkap dengan plot points-nya.
7. Pertajam apa yang terjadi di ACT 2. Lengkap dengan plot points-nya.
8. Pertajam apa yang terjadi di ACT 3. Lengkap dengan plot points-nya.
9. Susun semuanya secara rapih, lalu bersiaplah untuk menulis cerita kamu.

Kalau kamu mengikuti seluruh poin di atas secara berurutan dan baik, kemungkinan besar kamu sudah memiliki persiapan yang komplit untuk mulai menulis cerita kamu. Bagi saya, menyusun persiapan ini yang susah. Menulisnya pasti akan jauh lebih mudah ketika persiapan ini detail.

BAGIAN 2:

Dasar-Dasar Menulis Kreatif

Sekarang kita akan memasuki bagian kedua. Bagian kedua ini dimaksudkan untuk mengajarkan kalian proses saat menulisnya. Jika di Bab 1 kita belajar mempersiapkan tulisan kita, di bab inilah kita akan benar-benar belajar *teknik-teknik cara menulis yang baik*. Belajar menuangkan adegan dalam kertas kosong. Belajar merangkai kata demi kata, memolesnya sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah bacaan yang enak untuk diteruskan sampai habis. Belajar memilih sudut pandang bercerita, belajar membuka tulisanmu dengan efektif. Belajar membuat dialog yang "bunyi" di kuping pembaca.

Teknik dan contoh yang akan saya sampaikan di bab ini akan lebih banyak terpakai untuk para penulis naratif seperti novel dan cerpen. Untuk penulis skenario mungkin tidak terlihat terlalu aplikatif karena format penulisan novel dan cerpen berbeda dengan format penulisan skenario. Namun, penulis skenario film juga bisa mempelajari bab-bab yang berkaitan langsung dengan penulisan skenario seperti penulisan dialog.

POINT OF VIEW

Point of view adalah sudut pandang kamu dalam menceritakan cerita yang kamu tulis. Karena hal ini berhubungan dengan bagaimana tulisan kamu diceritakan, maka point of view adalah hal pertama yang harus kamu tentukan sebelum menulis sesuatu. Kamu

Ada dua point of view yang biasanya dipakai dalam buku-buku masa kini, point of view orang pertama dan orang ketiga. Saya akan membahas keduanya secara berurutan. Karena kedua point of view ini yang paling lazim dipakai, maka saya menyarankan penulis pemula memilih salah satu di antara keduanya saja terlebih dahulu.

Kamu juga harus bisa menulis dari kacamata narator secara baik. Jika kamu ingin membuat buku yang naratornya adalah seorang cewek, sedangkan kamunya sendiri adalah cowok, maka kamu harus tahu bagaimana cara cewek bertutur agar pembaca percaya bahwa naratornya benar-benar bercerita. Sama halnya jika kamu seorang cewek yang ingin membuat cerita dengan narator seorang cowok. Sama halnya juga jika kamu seorang berumur 60 tahun yang ingin membuat cerita dengan narator anak kelas lima SD. Pastikan kamu tahu cara narator kamu bertutur.

Sudut Pandang Orang Pertama

Ciri penggunaan sudut pandang orang pertama di dalam cerita adalah menggunakan "aku" di dalam tulisannya. Cerita diceritakan melalui seorang narator, biasanya karakter utama. Variasi kata ganti orang pertama adalah: gue, saya, dan lain-lain.

Contohnya:

Aku tidak pernah percaya dengan apa dia katakan. Sudah lima tahun ini, aku mendendam. Hari ini, akhirnya aku akan membalasnya.

Semua hal yang terjadi di dunia ceritamu akan tersaring oleh mata karakter utama yang bercerita ini. Apa yang dia rasakan akan pembaca rasakan juga, apa yang dia utarakan, akan langsung tersimpan ke dalam kepala pembaca. Maka dari itu, pemakaian sudut pandang orang pertama sering kali dipakai untuk cerita yang lebih *feminim* seperti cerita soal percintaan, atau cerita soal naik-turun kehidupan.

Contohnya:

Aku masih tidak menyangka dia menyelingkuhiku begitu saja. Lalu, belum habis air mataku turun, dia meninggalkanku untuk sahabatku sendiri.

Namun, pemakaian sudut pandang orang pertama juga mempunyai kelemahan. Jika sudut orang pertama, ketika narator tidak bisa melihat, merasakan, atau mengalami sesuatu, maka pembaca juga tidak bisa tahu dan mengalaminya. Contohnya ini:

Akhirnya kekuatan super ini berhasil aku dapatkan. Dengan sekali mengedip, mobil-mobil bisa terbang kemana-mana. Dengan sekali tiup, Monas pun aku jatuhkan. Sementara itu, di saat yang bersamaan, musuh besarku Si Buto Ijo sedang merencanakan hal buruk di markas besarnya. Dia mengumpulkan anak buahnya satu per satu. Buto Ijo berkata, "Kita akan serang dia diam-diam!"

Contoh tersebut jelas salah, ini adalah kalimat yang buruk. Bagaimana si karakter utama bisa tahu kalau Buto Ijo sedang merencanakan hal buruk di markas besarnya, padahal dia tidak ada di sana? Ini adalah

kelemahan sudut orang pertama, *kita tidak bisa menceritakan kejadian yang naratornya tidak ada di tempat kejadian*.

Maka, jika kamu ingin menceritakan sesuatu di luar kemampuan narator, kamu harus mencoba untuk memberikan informasi itu melalui dialog atau tindakan yang dilakukan orang lain kepada narator kamu. Misalnya, kita buat saja adegannya seperti ini:

Akhirnya kekuatan super ini berhasil aku dapatkan. Dengan sekali mengedip, mobil-mobil bisa terbang kemana-mana. Dengan sekali tiup, Monas pun aku jatuhkan. Teleponku berbunyi. Ternyata dari Agus, mata-mataku.

'Mas,' kata Agus, setengah berbisik. 'Si Buto Ijo akan menyerang kamu sore nanti diam-diam!'

Informasi pun tetap tersampaikan tanpa harus menyalahi aturan menggunakan sudut pandang orang pertama.

Hal lain yang harus diperhatikan, pastikan narator kamu bisa "terhubung" dengan pembaca. Tidak semua orang tahan membaca cerita dari narator yang sadis, misalnya. Jika kamu membuat cerita remaja, pakailah narator remaja. Jika membuat cerita tentang nenek-

nenek pakailah narator nenek-nenek. Narator yang terhubung dengan pembacamu akan lebih mudah diikuti ceritanya oleh mereka.

Sudut Pandang Orang Ketiga

Point of view yang biasa digunakan berikutnya adalah *sudut pandang orang ketiga.* Berbeda dengan sudut orang pertama, dengan menggunakan sudut orang ketiga, tidak ada "aku" dalam menceritakan narasinya. Nama orang disebutkan begitu sajat. Narator bisa dianggap sebagai dewa yang ada di mana-mana. Kita bisa menulis tentang apa saja, di mana saja jika menggunakan point of view ini. Tidak terbatas oleh mata siapa pun.

Contohnya:

> Amir tidak menyangka, ternyata pembunuh yang selama ini dia cari adalah tetangganya sendiri. Namun, tepat saat dia menyadari ini, si pembunuh berdarah dingin sudah bersembunyi di dalam lemari bajunya.

Kita bisa bebas masuk ke tempat apa pun, dan ke karakter apa pun. Dengan menggunakan kata ganti orang ketiga, kita bahkan bisa tahu jalan pikiran makhluk lain selain manusia.

Contohnya:

> Amir masih memandangi mata tikus itu, tikus itu luar biasa takut. Sang tikus terpikir keluarga-keluarga tikusnya di rumah. Siluet masa muda tikus tersebut, keju pertama yang dia makan, terbayang-bayang di kepalanya saat nyawanya hendak dihabisi.

Sudut pandang orang ketiga memberikan kebebasan untuk kamu menjadi “dewa”, pergi ke mana pun, masuk jalan pikiran siapa pun, menceritakan dari satu titik ke titik lain. Maka dari itu, pemakaian sudut pandang ini cocok untuk cerita *maskulin*, yaitu cerita-cerita petualangan yang ritme penceritaannya cepat dan berganti-ganti, atau menceritakan dalam rentang waktu yang panjang. Contohnya novel Harry Potter, di mana JK Rowling bebas menulis soal Harry, lalu melompat lagi ke soal Voldemort, dan seterusnya. Begitu pula dengan novel petualangan semacam Lord of The Rings atau Game of Thrones.

Orang Pertama vs Orang ketiga

Agar perbedaan antara orang pertama dan ketiga bisa lebih terasa lagi, berikut ini saya buatkan tabel

yang memperlihatkan perbedaan di antara Point Of View ini:

Orang Pertama	Orang Ketiga
Yang diceritakan terbatas pada apa yang karakter utama rasakan dan alami.	Bisa menceritakan apa saja, kapan saja, di mana saja.
Terasa lebih dekat kepada pembaca, pembaca lebih merasa terlibat ke dalam cerita.	Penceritaan lebih tidak terasa dekat.
Cocok untuk cerita yang fokus ke satu karakter.	Cocok untuk cerita yang menceritakan banyak karakter dan banyak kejadian di berbagai tempat.
Harus paham cara narator bertutur.	Tidak harus paham cara narator bertutur, bebas memilih.

Jadi, mana di antara *point of view* di atas yang harus kamu pakai dalam menulis ceritamu? Jawabannya adalah tergantung kebutuhan ceritamu. Sara saya, cobalah memakai keduanya bergantian dari satu tulisan

ke tulisan lainnya. Cari mana yang paling nyaman untuk kamu.

Selain orang pertama dan ketiga

Selain kata ganti orang pertama dan ketiga, ada juga **sudut pandang orang kedua**, atau kamu. Ini sangat tidak lazim dan sangat sulit untuk digunakan secara baik. Beberapa penulis ada yang menggunakan ini, tapi untuk penulis pemula sangat tidak di sarankan untuk memakai kata ganti orang kedua.

Contoh lainnya adalah kata ganti yang terus bergantian, atau dalam bahasa inggris, **alternating point of view**. Dengan menggunakan alternating point of view, maka pembaca akan disuguhkan dengan sudut pandang orang pertama, lalu berubah lagi menjadi sudut pandang orang ketiga atau kedua. Ini sangat tidak disarankan karena gaya penuliskan kamu menjadi tidak konsisten. Pembaca mungkin akan kebingungan.

Salah satu bentuk yang cukup populer justru **sudut pandang orang pertama yang bergantian**. Misalkan, kamu menulis novel tentang Romi dan Juli, dua orang yang saling mencintai. Di bab pertama kamu menulis dari sudut pandang Romi, memakai Romi sebagai narator. Di bab kedua, kamu menulis dari sudut pandang Juli, memakai Juli sebagai narator. Dengan bergantian

menulis dengan sudut pandang ini, kamu bisa menceritakan hal yang mungkin tidak dapat diceritakan dengan sudut pandang yang lain.

Untuk memahami ini dengan lebih mudah, perhatikan contoh berikut. Ini adalah cerita tentang Angel dan Agung bertemu untuk sebuah kencan buta dari internet:

Sudut Pandang Agung

Sepertinya ini café yang dia maksud. Aku lebih baik segera masuk. Baju merah, hmmm... ah itu dia. Angel ternyata terlihat sedikit lebih muda dari fotonya. Agak aneh memang, aku selalu menduga orang yang memasang fotonya di Facebook pasti foto yang sudah lama dia ambil. Setelah aku masuk ke dalam, aku duduk di depannya.

'Ini agak aneh ya,' kataku, sambil menaruh tas di sebelah kursi cokelat yang tampak terlalu murah untuk café seperti ini.

'Apanya? ' tanya Angel. Dia lalu memandangiku atas sampai bawah, dan menyunggingkan senyumnya sedikit. Dia pasti suka sama baju yang baru aku beli kemarin di pasar inpres ini.

Setelah Angel melihatku dari atas sampai bawah, dia bertanya, 'Eh sorry, lo Agung ya?'

'Iya, gue Agung. Aduh sampe lupa salaman. Halo.'

'Halo,' kata Angel. Dia lalu tersenyum, seperti bulan sabit yang biasa aku lihat sewaktu sedang melamun di luar balkon kemarin malam. Angel lalu melanjutkan, 'Akhirnya ketemu juga.'

Ini bakalan jadi pertemuan yang seru banget nih.

Sudut Pandang Angel

Nah, akhirnya dia datang juga. Aku paling tidak suka sama cowok yangterlambat seperti ini. Walaupun emang sih telatnya cuma lima menit. Tapi tetep aja, aku nggak suka. Memangnya dia pikir dia siapa? Bisa bikin aku nunggu kayakgini. Duh, dia tersenyum segala. Bukannya minta maaf. Fokus, Angel, fokus.

'Ini agak aneh, ya,' katanya.

'Apanya?' tanyaku.

Ini agak aneh, ya? Apanya yang agak aneh ya? Ya ampun ini orang bajunya norak banget. Jangan-jangan dia beli di pasar inpres. Iya, baju lo yang aneh. Apa coba yang aku pikirin sampai bisa mau-maunya janjian random seperti ini. Oke, angel, harapan terakhir, mudah-mudahan dia bukan orang yang janjian sama aku.

Aku bertanya penuh harap, 'Eh sorry, lo Agung ya?'

'Iya, gue Agung. Aduh sampe lupa salaman. Halo.'

Mampus deh aku.

Seperti kita bisa lihat, dengan mengubah point of view dari contoh di atas, kita bisa menceritakan satu adegan dari dua mata yang berbeda. Bayangkan jika kamu menulis sebuah novel tentang pembunuhan, di mana satu bagian kamu menceritakan dari sudut pandang seorang polisi yang berusaha mengungkapkan kasus pembunuhan namun di bagian lain kamu menceritakan dari sudut pandang sang penjahat yang berusaha kabur dari kejaran polisi. Seru, kan?

FIRST LINES

Setelah memilih sudut pandang, kita akan memulai dengan hal pertama dan yang terpenting dalam menulis sebuah cerita: kalimat pertama. Kalimat pertama pembuka buku kamu harus sangat bagus dan mengait sehingga orang hingga mau membaca sampai habis. Bahkan, penulis yang baik bisa dilihat kalimat pertama yang dia tulis, begitu pun dengan penulis yang buruk.

Di tengah persaingan yang sangat ketat untuk menjadi penulis seperti sekarang ini, penting bagi naskah kamu untuk memiliki first lines yang baik. Mayoritas editor yang menerima naskah di penerbitan **rata-rata hanya membaca lima halaman pertama** untuk menentukan naskah kamu layak terbit atau tidak. Ini karena masih ada lebih banyak lagi naskah yang harus mereka baca. Selain itu, juga mata mereka sudah terlatih dalam membaca naskah yang layak.

Di toko buku, calon pembeli buku akan melihat *cover*, melihat sampul belakang bukunya, lalu membaca kalimat pertama untuk memutuskan dia akan membeli sebuah buku atau tidak. Ini berarti, kalimat pertama dalam buku kamu harus benar-benar menarik sehingga orang tertarik untuk membelinya.

Firstlines yang baik mengeset mood cerita

First lines menggambarkan langsung menggambarkan *mood* cerita secara keseluruhan dalam bukumu. Misalnya, dengan kalimat pertama seperti ini:

Aku baru saja hendak pulang kantor, saat mayat sahabatku muncul di atas meja kerjaku.

Kita langsung tahu ini adalah cerita horror. Moodnya langsung terasa angker, penuh misteri. Suasana juga terasa mencekam. Bandingkan dengan kalimat pertama ini:

Selama tiga puluh menit Rene masih memandangi mata gebetannya, dan Rene masih belum menyadari sarungnya telah terlepas jatuh ke lantai.

Membaca kalimat pertamanya saja kita akan tahu bahwa cerita yang akan kita baca adalah cerita komedi. Mood main-main, konyol, dan kekacauan langsung terasa hanya dalam satu kalimat tadi. Kita akan tahu ke belakang, ini akan menjadi buku yang lucu.

Firstlines yang baik mulai dari tengah

Jangan pernah memulai buku kamu dari kejadian yang biasa-biasa saja. Seperti misalnya ini:

Matahari bersinar ketika Amir baru bangun dari tidurnya.

Banyak sekali naskah yang saya baca dengan kalimat pertama seperti ini. Ini adalah cara terburuk dan paling banyak dipakai penulis pemula untuk memulai ceritanya. Apa serunya mengikuti orang yang baru bangun tidur? Apa serunya untuk membayangkan matahari bersinar? Tidak ada kejadian khusus yang langsung membuat kita "nyantol" ke dalam ceritanya. Kita tidak peduli dengan Amir, kita tidak peduli dengan matahari yang bersinar. Lantas, kenapa kita harus membaca ceritanya sampai habis?

Daripada membuka dengan matahari-mataharian, cobalah membuka kalimat dari tengah kejadian seru, seperti yang ditulis oleh Gabriel Garcia Marquez untuk membuka novelnya *Erendira*:

Erendira sedang memandikan neneknya ketika angin yang membawa petaka mulai berhembus.

Jika kita mulai tengah maka pertanyaan-pertanyaan dalam benak pembaca akan muncul, ini yang akan membuat mereka terus membalik halaman. Ketika membaca kalimat pertama dari novel Gabriel Garcia Marquez tersebut, maka pertanyaan yang timbul adalah: *siapa Erendira? Kenapa dia harus memandikan neneknya? Angin petaka seperti apa yang mengancam mereka?*

Bandingkan dengan kalimat "Matahari bersinar ketika Amir baru bangun dari tidurnya", tidak ada pertanyaan yang timbul sama sekali. Kejadian normal orang bangun dari tidurnya. Ada matahari. *So what?*

Selain mulai dari tengah, buatlah statement yang menarik dari karaktermu. Misalnya seperti yang dilakukan Edgar Allan Poe dalam novelnya *Gentong Amontillado*:

Seribu luka yang disebabkan oleh Fortunato kutanggung sekuat aku mampu menanggungnya, namun ketika ia berani melecehkanku, aku bertekad melakukan pembalasan.

Statement kararakter yang benar-benar keras, membuat kita jadi tertarik dengan naratornya. Seperti contoh Marquez sebelumnya, pertanyaan juga akan

timbul dari benak kita sebagai pembaca: siapa Furtunanto? Seberapa parah dia melecehkan sang narator? Pertanyaan-pertanyaan ini yang akan membuat kita jadi ingin membaca kalimat kedua. Lalu kalimat ketiga, dan lalu sampai akhirnya novel tersebut habis dibaca.

Novel Indonesia juga banyak yang kalimat pertamanya baik, favorit saya adalah novelnya Ratih Kumala yang berjudul Tabula Rasa. Saya ingat waktu itu lagi di toko buku dan tertarik membuka novel ini karena sampulnya bagus. Lalu saya baca kalimat pertamanya, saya langsung suka dan saya pun segera ke kasir untuk membeli buku ini. Ini kalimat pertamanya:

Kamu seperti menara, di antara orang-orang ini, kamu menjulang sendirian.

Romantis dan sangat manis untuk mengawali sebuah novel. Saya suka sekali. Pertanyaan yang timbul di benak saya waktu itu adalah: Siapa orang ini? Apakah dia maksud seperti menara karena dia tinggi, atau karena dia berbeda dari yang lain? Apa ini novel cinta? Apakah naratornya jatuh cinta terhadap karakter menara ini? Dan pertanyaan lain yang membuat saya akhirnya membeli buku Tabula Rasa untuk dapat menjawabnya.

Saya sendiri mengawali tulisan *Orang yang Jatuh Cinta Diam-Diam* dalam buku *Marmut Merah Jambu*, dengan kalimat pertama ini:

Sewaktu kelas 2 SMA, Aldi jatuh cinta dengan Widya, anak kelas sebelah.

Saya membuka tulisan tersebut dengan kejadian yang langsung memberi tahu pembaca: ini adalah kisah cinta. Saya mencoba untuk menset mood bahwa ini cerita cinta SMA. Saya mencoba untuk membuat pertanyaan di kepala pembaca: Siapa itu Aldi? Siapa itu Widya? Bagaimana kisah cinta mereka akan berlangsung?

Dalam merancan kalimat pertama untuk cerita yang kamu tulis, coba ikuti beberapa contoh yang saya berikan di atas. Kalimat pertamamu tidak harus heboh, atau ribet, atau kompleks. Kalimat pertama terbaik di dunia yang ada, dalam daftar 100 kalimat pertama terbaik di dunia justru diduduki oleh kalimat pertama yang terdiri dari tiga kata saja. Ini dia, kalimat pertama dari *Moby Dick*:

Panggil aku Ischmael.

Mengagumkan bagaimana sesuatu yang begitu sederhana bisa begitu keren. Kalimat pertamanya langsung terasa bergaya. Pertanyaan juga timbul, siapa ini Ischmael? Kalimat pertama ini juga memposisikan diri seorang narator akrab dengan pembacanya. Seolah, ini adalah cerita *epic* yang akan diceritakan dengan santai, dengan cara seseorang bercerita ke kawannya.

Untuk penulis skenario

Bagi kalian yang sedang mengerjakan penulisan skenario, metode kalimat pertama yang baik, bisa digunakan untuk membuat adegan yang baik dalam skenario film yang kamu tulis. Pada dasarnya sama kok: mulai dari tengah, establish mood, bikinlah penontonmu penasaran. Buatlah adegan pembuka yang baik, sebagai *hook* atau pengait terhadap ceritamu agar penonton akan terus-menerus mengikuti cerita yang kamu susun.

Coba perhatikan film-film yang kamu suka, seperti apa penulisnya membuat adegan pembukanya? Apakah langsung seru? Apakah penuh *action*? Apakah justru ada elemen misteri dan ketegangan di dalamnya? Pelajari, dan praktikkan dalam tulisanmu.

SHOWING AND TELLING

Di bab ini saya akan memulai dengan skill dasar yang semua penulis pemula harus tahu: showing and telling. Penulis yang baik akan tahu kapan mereka harus showing dan kapan mereka harus *telling*. Kita mulai dengan definisinya dulu. *Showing* adalah memperlihatkan, sedangkan *telling* adalah memberi tahu. Pada umumnya, tulisan yang baik akan lebih banyak *showing* dibandingkan *telling*.

Untuk memahami bedanya, perhatikan kalimat berikut:

> Di rumah lagi nggak ada orang. Aku jadi ketakutan sampai-sampai tidak bisa tidur.

Bandingkan bedanya dengan kalimat ini:

> Aku perhatikan seisi rumah, sepi, pekat terasa. Aku beranjak ke tempat tidur, kupandangi kegelapan yang mencekam, dan malam itu, bulu kudukku tidak bisa berhenti berdiri.

Contoh yang pertama adalah sangat *telling*, informasinya: nggak ada orang, nggak bisa tidur. Contoh yang kedua adalah showing, infomasinya sama seperti contoh yang pertama, tapi dalam contoh yang kedua kita *diperlihatkan* bagaimana bentuknya "nggak ada orang, nggak bisa tidur".

Dengan memperlihatkan, dan bukan memberi tahu, kamu akan membuat tulisan kamu lebih melibatkan pembaca. Tulisannya juga akan terasa jauh lebih baik, karena kamu membuatnya lebih menarik untuk dibaca.

Kita akan coba memerhatikan contoh lain. Kali ini kita akan mencoba menerapkan *showing* dan *telling* ke dalam deskripsi fisik tokoh. Perhatikan deskripsi tokoh berikut, yang mungkin kamu tulis di tengah-tengah paragraf untuk memperkenalkan tokoh kepada pembaca:

Gadis itu bernama Mona. Dia perempuan cantik dengan rambut bagus.

Contoh di atas masih terlalu *telling*. Kita akan ubah supaya menjadi *showing,* seperti ini:

Gadis itu bernama Mona. Mata cokelatnya, bibir mungilnya, mungkin itu sebabnya setiap kali Mona berjalan, kepala pasti menoleh untuk memandangnya. Rambutnya berkembang lebat, perlahan naik dan turun, seiring dia melangkah.

Dalam contoh yang kedua, kita telah membuat Mona menjadi lebih terbayangkan di kepala kita.

Contoh berikutnya, adalah bagaimana kita memberikan informasi latar belakang dan sifat seseorang:

Agni, selebritas papan atas ibu kota, sedang makan bersama Rachel, sahabatnya. Salah seorang penggemarnya datang namun Agni menolak ajakan foto bareng darinya. Agni memang orang yang sombong.

Daripada kita hanya menulisnya terlalu *telling* seperti itu, kita ubah saja menjadi lebih *showing* seperti ini:

Seorang laki-laki mendekati Agni yang sedang makan bersama Rachel, sahabatnya. Laki-laki tersebut bertanya kepada Agni, 'Maaf, saya penggemar sinetron Mbak Agni. Boleh minta fotonya?'

Agni berkata, ‘Maaf, saya sedang sibuk.’
‘Tapi boleh nggak, sekali saja. Soalnya sa-‘
‘Punya kuping nggak sih?’ tanya Agni.
Orang tersebut terdiam. Dia lalu perlahan pergi.

Tanpa harus menyebutkan *selebritas* dan *sombong*, kita sudah memperlihatkannya melalui adegan dan dialog di atas. Melalui adegan tadi, dan melalui rangkaian dialog yang diciptakan, semua informasi tadi sudah tersampaikan. Pembaca akan memutuskan sendiri ternyata Agni seorang selebritas melalui kalimat “saya penggemar sinetron mbak Agni” dan Agni seorang yang sombong melalui kalimat kasar “punya kuping nggak sih?”

Sama seperti halnya deskripsi sifat seorang karakter, *showing* bisa digunakan untuk mendeskripsikan suatu tempat. Coba lihat kembali naskah kamu dan lihatlah kata sifat yang kamu gunakan untuk mendeskripsikan suatu tempat. Jika hanya satu kata saja, siapa tahu kamu bisa menggunakan *showing* untuk memperlihatkan tempat tersebut dengan lebih bagus.

Perhatikan contoh berikut ini:

Kamar Adi berantakan. Dia tidak rapih, dia juga orangnya jorok.

Sekali lagi, ini masih terlalu *telling*. Kita ubah menjadi *showing*, hasilnya akan menjadi seperti ini:

Kamar Adi dipenuhi oleh buku-buku berserakan di mana-mana, gitarnya yang sudah tua terlihat hampir jatuh di belakang televisi, dan kaus kaki—yang entah sudah berapa minggu tidak dicuci—menggantung di dekat kenop pintu.

Contoh di atas selain memperlihatkan bahwa Adi punya kamar yang berantakan, juga memperlihatkan bahwa: 1) Adi seorang kutu buku dan 2) dia juga bisa main gitar. Jadi, dengan *showing* kita bisa memberikan beberapa informasi sekaligus kepada pembaca. Sesuatu yang terasa sangat menjemukan jika kita hanya menggunakan *telling* saja.

Perlihatkan adegan penting

Coba cari di tulisan yang sudah kamu tulis, lalu tanyakan kepada dirimu sendiri apakah ada yang masih bisa diubah menjadi *showing?* Perhatikan kalimat demi kalimat, jika ada hal-hal yang bisa diubah tulisan kamu pasti akan menjadi lebih baik.

Ini saya berikan contoh panjang dari draft awal pertengahan sebuah novel:

Sandra sarapan, lalu dia pergi ke toko. Di toko, dia bertemu dengan seorang cowok. Sandra menyukainya, namun si cowok tidak mengajaknya bicara. Lalu dia pulang ke rumahnya.

Sebagai sebuah tulisan, kejadiannya sudah runut. Namun, kita bisa membuat tulisan di atas menjadi lebih baik lagi dengan mempraktikkan *showing* dengan baik. Maka, setelah kita telusuri dan coba perlihatkan kejadian tersebut di dalam, kita akan membuatnya menjadi seperti ini:

Sandra sarapan, lalu dia melangkahkan kakinya pergi ke Circle K dekat rumahnya. Di dalam toko tersebut, dia melihat seorang cowok yang memandanginya. Dia memperhatikan laki-laki tersebut, yang sedikit mengingatkannya pada temannya yang lama tidak dia temui. Mata mereka bertemu, tapi Sandra bingung apa yang harus dia lakukan. Matanya itu, pikir Sandra mata yang membuat seseorang tidak bisa berpaling. Lelaki itu masih memandangi Sandra, dia mendekati Sandra, dan di saat dia tinggal satu langkah lagi di depan Sandra, dia berpaling dan mengambil satu Listerine bewarna kuning.

Tulisannya berubah dari sekadar tulisan memberi tahu kejadian secara runut namun membosankan, menjadi tulisan yang *memperlihatkan* apa saja yang terjadi di antara Sandra dari mulai dia ke toko sampai dengan dia pulang dari toko tersebut.

Beberapa tips untuk showing

Ketika menggunakan *showing*, gunakan detil yang spesifik. Buat saya, tidak apa-apa untuk menggunakan merk, atau menggunakan lokasi khusus yang ada di dunia nyata. Semakin detil, akan semakin tergambar di kepala bayangan visual yang membantu pembaca untuk menikmati cerita yang kamu tulis.

Selalu ingat untuk menggunakan panca indera ketika hendak mendeskripsikan sesuatu. Apa yang karakter itu lihat? Apa yang karakter itu baui? Apa yang karakter itu rasakan di tangannya? Lalu tunjukkan apa yang terjadi ketika karakter tersebut menggunakan panca inderanya untuk merasakan sesuatu.

Lihat kata sifat yang ada di dalam tulisan kamu. Biasanya, pertanda seorang penulis yang malas adalah terlalu banyak menggunakan kata sifat, sementara dia seharusnya bisa menunjukkan kata sifat tersebut melalui tindakan-tindakan. Lihat kata sifat seperti: baik,

jahat, lapar, takut, dan lain-lain. Lalu cari cara lain untuk menginformasikan kata sifat tersebut.

Tidak selamanya harus showing

Namun, tidak selamanya seorang penulis harus terus-menerus menggunakan *showing* dalam tulisannya. Jika ini terjadi, mungkin cerpen atau novel yang dia tulis bisa sangat-sangat panjang, karena semua hal *diperlihatkan*.

Perhatikan contoh di bawah ini, anggap saja ini terdapat di pertengahan sebuah novel cinta tentang Aryo dan Sabrina:

> Aryo baru ingat, dia harus bertemu dengan Sabrina satu jam lagi. Aryo terburu-buru masuk ke kamar mandi. Dia mengeluarkan sabun cair dan memasukkannya ke dalam bath tub. Dia memang suka mandi memakai busa. Dia lalu menunggu airnya sampai penuh. Aryo lalu berendam selama satu jam. Aryo lalu keluar dari kamar mandi dan dia pergi menemui Sabrina. Sesampainya di restoran tempat mereka bertemu, Aryo menghampiri Sabrina. Sabrina memandangi Aryo, dia lalu bilang, “Aku mau putus.”

Pada contoh di atas, informasi yang penting adalah Sabrina yang ingin mutusin Aryo. Kamu akan mempercepat cerita dan membuat tempo cerita lebih enak untuk diikuti jika kamu memutuskan untuk tidak men-showing-kan adegan Aryo di kamar mandi. Ubah saja menjadi seperti ini:

Aryo baru ingat, dia harus bertemu dengan Sabrina satu jam lagi. Dengan terburu-buru dia mandi, siap-siap, lalu berangkat ke restoran. Di dalam, Aryo menghampiri Sabrina. Belum sempat dia duduk, Sabrina membuka mulutnya, "Aku mau putus."

Dengan memutuskan untuk tidak *showing* beberapa adegan, tempo kejadian akan terasa cepat dan padat. Ketika Sabrina berkata, "Aku mau putus." Efek terburu-burunya pun lebih terasa. Kita mempercepat tempo dengan membuatnya seperti ini.

Jadi, penulis yang baik adalah penulis yang tahu bagaimana memadukan antara *showing* dengan *telling*. Sebagai penulis, kamu akan harus bisa menggabungkannya agar ritme tulisan kamu enak untuk diikuti. Semakin kamu latihan, "feeling" kamu akan terasah. Kamu akan semakin lihai memutuskan bagian mana yang harus kamu *showing*, dan bagian mana yang harus kamu *telling*.

MENGGUNAKAN METAFORA

Metafora adalah teknik menulis menggunakan hal lain untuk menggambarkan sesuatu, padahal keduanya tidak saling berhubungan. Saya mengibaratkan metafora sebagai teknik yang paling sering digunakan para penulis untuk memberikan bumbu terhadap tulisannya. Jika tulisannya miskin metafora, biasanya tulisannya akan terasa hambar.

Contoh metafora:

Di bola matanya, kamu bisa melihat musim semi berguguran.

Beberapa orang menggunakan "metafora" dan "simile" secara tertukar-tukar. Simile adalah bagian dari metafora yang berarti menggunakan kata "seperti" atau "laksana" untuk menggambarkan sesuatu.

Contoh simile:

Bola matanya *seperti* bola golf yang pucat.

Fungsi metafora

Dengan menggunakan metafora secara baik, kamu akan membuat tulisan kamu akan terasa lebih menarik untuk dibaca. Berikut adalah fungsi metafora dalam tulisan:

1 Dengan menggunakan metafora, kita dapat membuat pembaca berkhayal dan menarik interpretasi sendiri atas apa yang yang kita tulis. Sebagai contoh, ketimbang kamu menulis hal seperti ini:

Ketika dia meninggalkan aku, aku sedih.

Lebih baik menulisnya seperti ini:

Ketika dia meninggalkan aku, aku kini hanya mercusuar kosong tanpa laut untuk dijaga.

Dengan menggunakan metafora, kita bisa membuat pembaca menarik interpretasi sendiri atas apa yang kita maksud dengan "mercusuar kosong tanpa laut untuk dijaga". Mungkin dia dulunya sering menjaga pacarnya yang meninggalkan tersebut, sekarang dia merasa tidak punya fungsi lagi. Interpretasi ini yang

akan melibatkan pembaca dalam tulisanmu. Dengan membuat pembaca menggunakan interpretasinya dalam tulisanmu, dia akan terus mengikuti tulisanmu secara aktif.

2 Dengan menggunakan metafora, kita bisa menyampaikan banyak informasi dengan sedikit jumlah kata yang lebih sedikit. Sebagai contoh, jika kamu menulis:

Hatiku hampa sekali. Tidak ada teman, tidak ada orang. Tidak ada siapa-siapa yang bisa aku taruh di hatiku. Aku benar-benar kesepian. Hatiku sama sekali tidak ada yang menghampiri.

Dengan tulisan sepanjang itu, kamu bisa memadatkannya hingga menjadi:

Hatiku adalah kuburan.

Dengan menggunakan metafora di atas, kamu bisa menyampaikan informasi yang sama soal karakter tidak punya teman dan kesepian. Metafora itu juga memberikan kesan *sedih* dan *mengerikan* untuk menggambarkan hatinya.

3 Seperti yang saya sempat singgung di awal bab, metafora memberikan bumbu terhadap tulisan. Seperti halnya masakan, jika terlalu banyak bumbu rasanya juga tidak akan enak. Penulis yang baik, dengan menggunakan metafora yang tepat bisa membuat hal yang terlihat biasanya saja jadi istimewa.

Contohnya seperti tulisan dari buku *Sputnik Sweetheart* karya Haruki Murakami:

Pada musim semi di tahunnya yang ke 22, Sumire jatuh cinta untuk pertama kali dalam hidupnya. Cinta yang sangat dahsyat, sebuah tornado kencang menyapu dataran – meratakan semua di depannya, melemparkan benda-benda ke tas, menghancurkan mereka ke bagian-bagian kecil. Intensitas tornado itu tidak berhenti barang sedetik ketika ia maju menyapu lautan, menghancurkan Angkor Wat, membakar hutan India, harimau dan semuanya, mengubahnya menjadi badai pasir Persia, mengubur kota eksotik di bawah luatan pasir.

Singkatnya, cinta yang sangat hebat. Orang yang dia jatuh cintai 17 tahun lebih tua dari Sumire. Dan sudah menikah. Dan, saya harus tambahkan, adalah seorang perempuan. Inilah saat semuanya bermula, dan saat semua berakhir. Hampir.

Pada tulisan di atas, Murakami hanya membahas soal bagaimana Sumire, tokoh utamanya, jatuh cinta. Namun, dengan menggunakan metafora yang baik dan bombastis, Murakami menggambarkannya dengan tidak biasa. Ibarat makanan, rasa dari tulisannya jadi enak.

Contoh lainnya yang Murakami tulis, adalah berikut ini, dari novel *Norwegian Wood*:

> Menyilangkan tangan dan menutup matanya, Hatsumi tenggelam ke dalam pojok kursi. Anting emas kecilnya menangkap cahaya ketika taksi bergoyang. Gaun biru tengah malamnya sepert itelah diciptakan untuk melengkapi kegelapan dalam taksi. Sesekali bibirnya yang indah dan pucat akan bergetar sedikit seolah dia sebentar lagi berbicara kepada dirinya sendiri.

Metafora seperti "anting emas kecilnya menangkap cahaya", lalu "gaun biru tengah malam" terasa seperti meluki prosa Murakam dengan baik. Saya pribadi suka dengan metafora "bibirnya bibirnya yang indah dan pucat akan bergetar sedikit seolah dia sebentar lagi berbicara kepada dirinya sendiri". Terlihat seolah Hatsumi ingin mengatakan sesuatu tapi tidak mampu.

Bayangkan bagaimana Murakami bisa dengan begitu elegan menggambarkan kejadian di sebuah taksi. Kamu bisa membaca kembali tulisan kamu dan cobalah temukan adegan-adegan yang mungkin bisa diperbagus jika dibuat dengan menggunakan metafora. Berikan bumbu yang enak ke dalam tulisanmu.

4 Metafora dapat digunakan untuk melukiskan perasaan yang kompleks. Dengan menggunakan metafora, perasaan yang kompleks yang mungkin sangat susah untuk dijabarkan oleh beratus-ratus kata bisa tersampaikan dengan baik. Neil Gaiman adalah contoh yang sempurna untuk ini. Perhatikan contoh metafora di bawah ini (walaupun secara definisi ini termasuk simile):

Aku jatuh kepadamu, seperti bunuh diri dari atas jembatan.

Perasaan orang yang jatuh cinta di atas adalah jatuh cinta begitu dalam kepada seseorang, hingga dia *tidak peduli lagi mau mati atau tidak*. Kita akan mengasosiasikan kalimat di atas dengan perasaan orang yang bunuh diri: perasaan frustrasi, sedih, takut, kesal,

pasrah, semuanya bercampur jadi satu. Perasaan sekompleks itu disampaikan dengan begitu sederhana.

Contoh lain dari Neil Gaiman adalah ini:

> Aku ingin kopiku gelap seperti malam, manis seperti dosa.

Untuk menggambarkan kopi, Neil Gaiman membuatnya seolah sangat nikmat untuk diminum. Penggambaran gelap seperti malam, dan manis seperti dosa juga membuat kita jadi berandai-anda seenak apa kopi tersebut. Metafora sederhana di atas menyimpan sebuah perasaan yang begitu kompleks.

Menggunakan metafora dalam tulisanmu

Sekarang, yang kamu harus lakukan adalah melihat paragraf yang terasa "kering" atau membosakan. Lalu tanyakan pada dirimu sendiri: apa yang bisa kamu lakukan untuk membuatnya jadi menarik dengan menggunakan metafora. Karena metafora dapat digunakan untuk menggantikan deskripsi yang terlalu panjang dan bertele-tele, coba lihat kembali apakah ada

deskripsi semacam itu di dalam tulisanmu, lalu gantilah dengan menggunakan metafora yang menarik.

Hindari menggunakan metafora yang terlalu klise dalam tulisanmu. Misalnya, "rumahnya sebesar gunung" atau "senyumannya semanis madu". Temukan metafora-metafora lain, atau lebih baik, ciptakan metafor yang orang tidak pernah duga. Dalam salah satu sesi seminar yang saya buat, seorang murid memberikan metafora ini: "dia bau sekali, aku pikir dia pintu sampah manggarai."

Cara terbaik untuk melatih menulis metafora adalah dengan membuat jurnal kecil tentang apa yang kamu lihat sehari-hari lalu mencoba menggambarkan hal tersebut dengan menggunakan metafora. Ketika kamu naik taksi, kamu bisa mengibaratkan apa? Ketika kamu sampai di kantor, atau sekolah, bagaimana kamu bisa menceritakannya dengan menggunakan metafora? Semakin sering kamu melakukan ini, maka akan semakin lancar kamu menggunakan metafora dalam tulisanmu.

VOICE

Jika kamu mendengar sebuah lagu populer yang ada di radio, kamu pasti sudah bisa menebak suara siapa yang bernyanyi. Semua penyanyi yang baik pasti bisa membedakan diri dengan jelas antara satu dengan lainnya. Kamu pasti tahu suara *Lorde* hanya dengan mendengarkan dia bernyanyi sepenggal saja. Begitu pula dengan suara Steven Tyler dari Aerosmith, atau Afgan. Masing-masing penyanyi *punya suaranya sendiri yang khas*.

Nah, penulis yang baik juga bisa membedakan dirinya dengan penulis lainnya. Penulis yang baik sudah sampai pada level mereka telah menemukan "suara" mereka, tulisan mereka sangat *khas* untuk dibaca. Kabar buruknya, untuk mencapai level ini sangatlah sulit.

Kamu pasti pernah mendengar istilah "ih itu tulisannya kok ke-Dewi-Lestari-an sih?" atau "novel dia bagus sih, tapi tulisannya Andrea Hirata banget". Seorang penulis yang sudah menemukan *voice*-nya tulisan-tulisannya akan menjadi sangat khas sehingga ketika orang lain mencoba untuk menulis sesuatu seperti dirinya, langsung akan dicap sebagai pengekor. Itulah nikmatnya ketika seorang penulis sudah menemukan

voice-nya: dia selamanya tidak akan tergantikan. Dia akan menjadi orisinil.

Jadi, bagaimana caranya menemuka *voice* kita sebagai penulis?

Berikut beberapa langkah yang saya bisa bagi, dari pengalaman saya sebagai penulis:

1. Sabar

Tidak semua penulis bisa mendapatkan *voice*-nya secara cepat dan begitu saja. Menemukan voice khas kita perlu bertahun-tahun latihan dan bertahun-tahun membaca. Saya baru menemukan *voice* saya setelah dua tahun menulis. Momennya adalah ketika ada orang yang memberi tahu saya, "Eh lo lihat deh si penulis X, gaya penulisannya lo banget."

2. Tulis sebanyak mungkin

Semakin banyak yang kita tulis, maka akan semakin dekat kita kepada *voice* kita sendiri. Dengan terus menulis, baik menulis buruk maupun menulis baik, akan membuat kita semakin tahu apa kekuatan kita, dan bagaimana mengembangkan gaya khas kita. Dengan banyak menulis, kamu akan semakin tahu harus bagaimana membuka sebuah adegan, yang akhirnya akan kamu pakai teknik itu secara terus-menerus.

Dengan banyak menulis kamu akan tahu kata apa yang akan kamu pakai, yang akan kamu pakai lagi dan lagi. Konsistensi ini yang akan membuat *voice* kamu terbentuk.

3. Baca keras-keras tulisan yang kamu buat

Membaca tulisan yang kamu buat keras-keras, akan membuat kamu tahu apakah tulisan kamu terasa janggal atau tidak. Jika ketika membacanya tersedat, atau ketika membaca kamu merasa ragu atau tidak mengerti, kemungkinan besar pembacamu juga akan merasa seperti itu. Biasakan membaca tulisan kamu berkali-kali dan biasakan untuk "mendengar" diri kamu sendiri membaca tulisanmu. Semakin sering kamu melakukan ini maka akan semakin terbiasa kamu terhadap tulisanmu, yang pada akhirnya akan menimbulkan gaya menulis yang konsisten.

Pada awal-awal karier saya sebagai penulis komedi, biasanya saya membaca ulang tulisan saya di depan teman-teman. Lalu, saya akan lihat bagaimana respon mereka terhadap tulisan itu. Jika mereka tertawa, saya akan terus menulisnya. Jika mereka tidak tertawa, atau merasa tulisan itu garing, saya akan coret dan saya tanyakan pada diri saya sendiri kenapa tulisan tersebut garing. Dengan berkali-kali menganalisa dan

membenarkan tulisan saya sendiri, saya menjadi tahu apa respon dan apa rasanya membaca tulisan tersebut keras-keras.

4. Baca tulisan orang lain

Perjalanan seorang penulis adalah perjalanan seorang pembaca. Semakin banyak buku yang seorang penulis baca, maka akan semakin "kaya" dia. Problem penulis pemula biasanya tulisannya terlalu mirip dengan idolanya. Jika dia suka karya Haruki Murakmai, maka tulisannya akan ke-Haruki Murakami-an. Bagaimana mengatasi problem ini? Sederhana: perbanyak idola kamu. Semakin banyak penulis yang idolakan, maka akan semakin kamu mengikuti gaya mereka dan semakin kamu menyampurkan gaya mereka sampai pada akhirnya kamu akan menemukan gaya sendiri, yaitu voice kamu sendiri.

Saya pribadi penikmat berat Lupus, dan pada awal kemunculan saya dengan blog *Kambingjantan* banyak yang membandingkan tulisan saya dengan tulisan Hilman Hariwijaya, creator Lupus. Namun, dengan perjalanan panjang saya sebagai seorang penulis, saya pun membaca banyak buku, tanpa sadar saya mengadopsi gaya mereka. Dari penulis percakapan, saya sering mengadopsi gaya Haruki Murakami, dari gaya

Bahasa dan pemakaian metafora, saya suka dengan Neil gaiman, dari pacing dan penceritaan saya suka gaya Chuck Palahniuk. Dengan mencampurkan gaya mereka semua, saya bisa menemukan gaya saya sendiri yang sampai saat ini saya pakai untuk menulis karya-karya saya.

5. Curi, curi, dan curi

Curilah gaya penulis yang kamu suka. Ingat, curi jangan pinjam. Jika mencuri kamu menjadikan gaya tulisannya *milikmu* lengkap dengan karakteristik dirimu. Jika kamu meminjam, itu namanya plagiarism atau mencontek. Dengan mencuri kamu akan paham bagaimana cara orang lain menulis, dan dengan mencuri gaya orang lain kamu akan semakin cepat menemukan gayamu.

6. Bedah karya orang lain dan bandingkan dengan milikmu

Dalam awal karier saya sebagai seorang penulis komedi, saya sering sekali membeda buku-buku milik penulis komedi lain yang saya kagumi. Kadang ketika saya membaca buku tersebut dan tertawa, saya berhenti membaca sejenak dan mulai menggarisbawahi apa yang membuat saya tertawa tadi.

Setelah itu, saya membaca tulisan yang saya kerjakan dan saya menemukan bahwa dengan menggunakan teknik hasil tulisan orang lain yang saya bedah, saya bisa membuat tulisan saya lebih kaya.

Sebagai contoh, sewaktu saya membedah tulisan Neil O'Brien berjudul Things They Carried, saya belajar bahwa teknik dia adalah untuk mengulangi sebuah kalimat terus-menerus di awal paragaraf. Teknik ini yang saya adopsi untuk membuat tulisan saya sendiri berjudul Orang yang Jatuh Cinta Diam-Diam di dalam buku Marmut Merah Jambu. Dengan menggunakan teknik tersebut tulisan saya terasa beda dan fresh. Tentu saja, saya menjadikan teknik itu menjadi milik saya. Bukan sekadar mencontek.

7. Perkaya kosakatamu

Seorang penulis hanya baik sebaik kata yang mereka tahu. Jika kamu jarang membaca atau jarang menemukan kata baru, maka jangan-jangan kamu punya keterbatasan dalam mengekspresikan ide di dalam kepalamu. Banyak-banyak membaca agar kamu bisa mengungkapkan apa yang kamu rasakan di dalam hatimu dengan kata yang kamu ingin pakai.

Memperkaya kosakata adalah hal yang saya lakukan secara berkala dengan banyak-banyak ngobrol

dengan target pembaca saya. Kebetulan tulisan saya ditargetkan untuk menyasar pembaca remaja, **15 sampai 21 tahun**. Maka yang saya lakukan adalah mencoba mengakrabi target umur tersebut. Saya membaca majalah, dan bergaul bersama mereka hingga saya bisa mendapatkan kosakata yang pas yang sesuai dengan target pembaca yang saya sasar. Lama-kelamaan kosakata-kosakata tersebut menjadi terinternalisasi di dalam diri saya. Saya menjadi *terbiasa* memakai kosakata-kosakata tersebut, dan sampai sekarang memakai "gaya bahasa anak muda" adalah ciri khas saya dalam menulis.

8. Berbeda

Saya selalu menganjurkan bagi orang-orang yang baru mulai menulis jangan mencoba untuk menulis lebih keren dari yang lainnya, tapi menulislah lebih *beda* dari yang lain. Begitu pula halnya jika kamu ingin menulis sebuah naskah komedi, jangan mencoba untuk lebih lucu dari penulis lain, tapi cobalah untuk lebih beda daripada yang lain. Dengan menjadi beda, kita akan bisa memposisikan diri berbeda dengan lainnya.

Semua yang kamu pelajari di bab ini, dalam satu kesatuan akan membentuk *voice* kita sendiri. Penulis yang sudah menemukan voice-nya biasanya akan membuat

first lines yang unik. Mungkin penulis tersebut selalu membuka novelnya dengan *action*, atau penulis tersebut membukanya dengan adegan yang melankolis. Mereka jelas punya preferensi sendiri atas bagaimana membuka sebuah buku dengan apa yang mereka biasa lakukan.

Kenikmatan terbesar seorang penulis adalah ketika dia sudah bisa menemukan voice-nya, ketika dia sudah bisa membedakan dirinya dengan penulis lain. Pokoknya, kamu harus mengasah terus teknik menulismu hingga kamu bisa sampaai pada level ini: ketka tulisan kamu diterbitkan di sebuah majalah atau koran, ibu kamu tahu itu tulisan kamu tanpa perlu ada informasi siapa yang menulis.

MENAMBAHKAN KOMEDI DALAM TULISAN

Banyak orang yang bertanya kepada saya bagaimana caranya menulis komedi. Terus terang, sama seperti jawaban untuk cara menulis, bisa panjang lebar. Tidak ada cara yang tokcer untuk bisa menulis komedi dengan baik, namun beberapa teknik dan metodenya bisa saya bagi di sini untuk kalian pakai sendiri di dalam apa pun yang kalian kerjakan.

Satu hal yang pasti, tidak semua orang setelah mempelajari teknik menulis komedi bisa *menulis lucu*. Menulis komedi tidak sesederhana memahami dan menggunakan rumus begitu saja. Ada sesuatu yang saya sebut sebagai *comedic sesibility*, atau dalam Bahasa Indonesia, sensitivitas komedi. Ada orang yang merasa sesuatu sebagai lucu, namun ternyata bagi orang banyak tidak lucu. Semakin baik sensitivitas komedi seseorang, maka akan semakin mudah dia untuk menciptakan sesuatu yang dapat membuat orang tertawa.

Nah, sensitivitas komedi tidak dapat diajari, namun dapat dilatih. Caranya, kamu harus sering-sering menonton dan membaca tayangan komedi yang baik. Sebagian besar tayangan komedi di Amerika Serikat cukup baik, sehingga kamu bisa mencoba untuk mem-

bedahnya dan mempelajarinya. Semakin sering kamu tekekspos dengan materi-materi yang baik, kamu akan semakin sensitif terhadap materi komedi yang baik.

Dasar-Dasar Menulis Komedi

Beberapa yang harus kamu pahami dulu tentang menulis komedi:

1 Seolah bertentangan, komedi justru datang dari tidak berusaha melucu. Semakin kamu tidak berusaha melucu dalam tulisanmu, akan tulisan ini justru akan semakin lucu. Maka, hindari membuat adegan-adegan seperti kepleset kulit pisang, kejedot, atau tiba-tiba terperosok comberan, karena hal itu justru akan membuat pembaca jadi berpikir, “Apa sih?”

Seperti halnya Malam Minggu Miko. Kelucuan-kelucuan yang ditimbulkan oleh karakter Anca datang bukan karena Anca berpikir dia lucu, karakter Anca tidak sadar dia lucu, yang membuat lucu adalah bagaimana karakter tersebut bereaksi dengan situasinya.

2 Ada beberapa cara untuk membuat situasi komedi:

a. <u>Buat karakter yang “besar” dalam situasi yang “kecil”</u>

   Karakter yang besar dalam hal ini berarti karakter yang terlilhat hebat, *powerful*, atau pun terkenal.

Contohnya, buatlah Superman dan Batman sedang ngantre ATM dan apa yang akan mereka lakukan ketika ATM tersebut macet. Contoh lain, apa yang terjadi jika Presiden tiba-tiba harus mengantre konser dangdut? Adegan-adegan ini bisa mempunyai potensi komedi yang baik karena kita tidak sabar melihat apa yang karakter "besar " ini lakukan atas situasi yang "kecil" tersebut.

Namun, ini tidak melulu soal tokoh yang menghebohkan. Karakter "besar" juga bisa berarti sifatnya yang "besar". Misalnya: tokoh yang sangat pemarah dan dia harus masuk ke pesta ulang tahun anak SD yang sangat ramai.

b. <u>Buat karakter yang "kecil" dalan situasi yang "besar"</u>

Contoh lain dalam membuat cerita punya potensi yang seru adalah menempatkan karakter yang "kecil" dalam situasi yang "besar". Jika kamu bisa menciptakan momen seperti ini, kamu berarti sudah bisa membuat karakter tersebut untuk merasa sangat terganggu. Ketika karakter tersebut terganggu, pada saat itulah potensi-potensi komedi dapat muncul dengan sendirinya. Contohnya, buatlah film tentang seorang pengamen yang

harus diculik alien dan alien tersebut meminta pengamen itu untuk mempertemukannya dengan pempimpin dunia. Terbayang betapa aneh dan serunya petualangannya kan?

3 Untuk sitkom, komedi berkisar di antara kesalahpahaman yang terjadi antara karakter satu dengan lainnya. Untuk itu, coba buatlah kejadian-kejadian yang bisa bermuara kepada kesalahpahaman antara karakter satu dengan lainnya.

4 Buat dasar yang baiknya lebih dahulu, buatlah karakter yang menarik. Buatlah cerita secara dramatik yang baik, baru tambahkan komedinya. Ingatlah untuk "ngebelain" menulis baik ketimbang menulis lucu.

5 Komedi adalah seni untuk menabrakkan konsep. Jadi, semakin bertabrakan konsep yang kamu punya, potensi komedinya pasti akan semakin baik. Misalnya: buatlah cerita tentang ikan paus yang ingin masuk akuarium, buatlah cerita tentang seorang pemburu hantu yang takut dengan kecoak, dan lain-lain.

Teknik komedi: Setup dan Punchline

Dalam komedi ada beberapa teknik dasar yang bisa dipelajari. Pertama-tama semua penulis komedi yang baik harus paham setup-punchline. Pertama setup, yaitu penjelasan dari sebuah joke, bagian dari joke itu sendiri yang tidak untuk ditertawai tapi menjadi sebuah eksposisi atau pengantar dari joke itu sendiri. Setup akan mengarah kepada punch line, ini adalah bagian yang lucu dari sebuah joke.

Berikut ini contoh dari joke dengan tipe *observational comedy* yang dilakukan oleh Jerry Seinfeld:

SET-UP:
Kenapa orang harus memberikan bunga? Untuk merayakan cinta saja mereka kok harus membunuh makhluk hidup, kenapa harus dibatasi dengan bunga saja?

PUNCHLINE:
Kenapa nggak bilang, "Sayang, baikan yuk. Nih, bangkai tupai."

Kita bisa mengadaptasi ini untuk novel atau tulisan komedi yang kita buat, set up bisa terdiri dari beberapa kalimat, bahkan beberapa paragraf. Contoh lain

dari penggunaan setup dan punchline dapat kita lihat berikut, yang saya coba buat sendiri:

SET-UP:
Edgar mengambil botol minum, tas ransel, dan kotak makanannya. Dia memang masih kelas 4 SD, tapi sifat rajinnya udah mulai muncul. Edgar tersenyum kepada ibunya dan berkata, "Ma! Aku berangkat sekolah dulu ya." Ibunya bilang, "Oke. Hati-hati di sekolah ya".

PUNCHLINE:
"Edgar! Tunggu!" Bapaknya keluar dari ruang tamu dan menghampirinya. "Kamu belum memakai celana, Nak!"

Dengan memahami pola hubungan setup-punchline ini, kamu akan bisa mempraktikkannya di dalam tulisan kamu sendiri. Setiap tulisan komedi yang baik adalah rangkaian demi rangkaian setup dan punchline yang menyambung menjadi satu.

Teknik komedi: *Rule of Three*

Teknik lain yang sering digunakan penulis komedi adalah *rule of three*. Ini berarti mengatakan atau menulis tiga hal secara berurutan, di mana dua hal pertama tidak lucu dan hal yang kita baru lucu. Contohnya ini:

Gue baru saja ketemu cewek cantik banget. Semua hal tentang dia sempurna: rambutnya, matanya, bulu dadanya.

Dengan menggunakan *rule of three* kamu bisa membuatnya lebih dari sekadar kata saja. Kamu juga bisa membuat *rule of three* menjadi adegan. Misalnya, ada adegan seorang polisi yang merogoh kantongnya untuk menembak penjahat. Ketika dia merogoh kantongnya yang pertama, dia mengeluarkan pistol. Dia merogoh kantongnya lagi, dan dia mengeluarkan shotgun. Dia terakhir kali merogoh kantongnya yang keluar justru pistol air.

Semua hal yang terjadi dalam komedi biasanya terjadi tiga kali. Coba telusuri kembali naskah kamu dan temukan adegan, dialog, atau apa pun kamu bisa memasukkan teknik *rule of three* ini.

BAGIAN 3:

Setelah Penulisan

Sekarang kita sampai kepada bagian akhir. Ibarat olahraga, sekarang kita sudah masuk ke bagian pendinginan. Setelah naskah kamu atau skenario film kamu selesai ditulis, jangan menganggap tugas kamu sebagai penulis telah selesai. Perjalanan terakhir akan dimulai.

Ucapkanlah selamat untuk diri kamu dulu. Menulis novel panjang atau menulis skenario panjang bukan pekerjaan yang mudah. Rata-rata penulis novel menghabiskan waktu tiga bulan untuk menyelesaikan tulisannya dari awal sampai dengan selesai. Hanya orang yang puya dedikasi yang tinggi yang punya cukup stamina untuk menyelesaikannya sampai titik penghabisan.

Sekarang, kita akan belajar apa yang harus kita lakukan, setelah naskah kamu kelar.

EDITING

Naskah yang telah ditulis untuk pertama kalinya biasanya disebut sebagai first draft, atau draft pertama. Percayalah, draft pertama pasti akan selalu jelek. Begitu pula dengan naskah kamu. Karena tidak ada draft pertama yang langsung baik, saya bisa pastikan draft pertama yang kamu tulis sangatlah buruk.

Rahasia membuat draft pertama menjadi draft akhir yang bagus adalah *editing*. Kamu membaca naskahnya, lalu kamu harus mengedit dan menulisnya ulang. Menulis adalah menulis ulang, *writing is rewriting.* Tulisan yang baik baru bisa didapat dengan berkali-kali memperbaiki tulisan buruk. Ini berarti, tulisanmu baru akan menjadi baik setelah dua sampai lima kali draft.

Saya punya pengalaman ketika mengerjakan naskah Marmut Merah Jambu, buku kelima saya. Waktu itu saya memberikan draft pertama saya kepada editor saya. Saya telah menulis lima buku, dan sering memberikan seminar penulisan ke mana-mana, namun editor saya menolak untuk menerbitkan naskah saya karena katanya, "Naskah kamu jelek banget." Naskah yang katanya jelek banget itu akhirnya saya perbaiki dan perbaiki lagi, sampai akhirnya menjadi naskah

yang lumayan. Naskah yang lumayan saya perbaiki menjadi lebih lumayan, akhirnya setelah 7 draft—tujuh kali menulis ulang—naskah saya baru layak terbit.

Jadi, bagaimana caranya kamu bisa memperbagus tulisanmu?

Pertama-tama, kasih jarak dulu. Begitu kamu selesai menulis draft 1, simpan tulisan kamu. Pergilah jalan-jalan, lupakan naskah kamu. Setelah seminggu, kamu baru kembali membuka laptop dan membaca ulang naskahmu. Dengan memberikan jarak waktu seperti ini, mata kamu akan lebih segar dalam membaca naskahmu. Mata kamu akan menjadi mata seorang pembaca yang melihat kesalahan-kesalahan yang mungkin tidak kamu tidak sadari ketika sedang menulis draft pertama.

Kedua, selalu berusah untuk memadatkan tulisan kamu. Mengedit, buat saya, berarti membuat naskah menjadi lebih ramping. Mentalitas untuk mengedit adalah: potong, potong, dan potong lagi. Biasanya saya akan mencoba menggunakan kata yang lebih sedikit untuk menggambarkan hal yang sama. Misalnya, di naskah ada tulisan:

> Gue sama sekali nggak tahu apa gue harus pergi ke rumah gue atau tidak.

Akan saya ganti menjadi:

Gue bingung ke rumah atau tidak.

Kalimat dengan kosakata yang lebih sedikit terlihat lebih rapih dan padat. Ini akan membuat tulisan kamu tidak terasa "sesak" dan "ramai".

Selanjutnya, kurangi kalimat pasif. Ketika sedang mengedit, saya akan mendeteksi kalimat-kalimat pasif, lalu saya ubah menjadi kalimat aktif. Misalnya, ketika membaca ulang naskah saya mendapatkan kalimat ini:

Ketimun itu diambil Edgar.

Saya akan menggantinya menjadi:

Edgar mengambil ketimun.

Penulisan kalimat dalam bentuk aktif akan membuat pembaca membayangkan kaliat tersebut secara lebih visual. Kalimat aktif juga membuat pembaca merasa tulisannya bergerak maju, dan karakter yang ditulis secara aktif melakukan suatu kegiatan.

Selanjutnya, **cek typo yang mungkin ada di dalam buku kamu**. Cek ulang berkali-kali apakah semua tulisan sudah bebas typo atau belum. Biasanya saya nge-*print* naskahnya lalu saya cek sendiri dengan menggunakan bolpen merah, saya tandai setiap kali ada kesalahan ketik di dalam naskahnya. Saya menyarankan kamu juga nge-*print* naskah kamu agar kamu lebih jeli dalam menemukan kesalahan dalam naskahmu.

Saya juga lebih senang **menggunakan kalimat sederhana**. Saya adalah tipe penulis yang menghindari memakai kata-kata yang terlalu "berat". Sebagai contoh, kalau saya menemukan kalimat ini dalam buku:

> Dia harus lebih konsisten dalam mengaktualisasikan idenya.

Saya akan menggantinya menjadi lebih sederhana menjadi:

> Dia harus lebih sering mewujudkan idenya.

Sama halnya dengan kalimat yang redundan seperti ini:

Setelah memukulnya, dia lalu naik tangga ke atas.

Naik tangga kan memang ke atas, jadi saya akan menggantinya menjadi:

Setelah memukulnya, dia naik tangga.

Saya juga **sebisa mungkin memakai bahasa Indonesia ketimbang bahasa inggris**. Bahasa inggris yang ada di draft pertama, seperti “gesture” saya akan ganti menjadi “sikap”. Saya sebisa mungkin menulis dan memakai kata yang orang lebih banyak tahu. Semakin simpel kata tersebut, maka akan semakin baik. Pembaca akan membaca apa yang kamu tulis, maka semakin gampang pembaca memahami apa yang kamu tulis, akan semakin berhasil kamu. Ingat, menulis bukan berarti untuk pamer kata canggih, atau pamer kamu jago bahasa Inggris, tapi berarti mengomunikasikan apa yang kamu ingin sampaikan secara efektif.

Jika kamu menulis komedi, **jangan khawatir jika draft pertama tulisan kamu tidak lucu**. Menulis komedi tidak harus langsung lucu. Biasanya saya malah baru bisa tertawa membaca tulisan saya setelah draft tiga ke atas. Komedi akan datang dengan sendirinya jika semua elemen penulisan yang baik dalam naskah kamu telah terjaga denan baik. Konsentrasi dulu dengan cerita yang kau ingin sampaikan, dan komedi bisa ditambahkan pada saat editing atau menulis ulang. Hindari penulisan komedi yang malas seperti memasukkan tebak-tebakan atau cerita lucu. Komedi uzur seperti ini harus dihilangkan pada saat mengedit tulisanmu.

Hindari hal-hal klise dalam tulisanmu. Saya selalu membuang penggunaan peribahasa yang sudah terlalu sering dipakai misalnya "Dia seperti tong kosong nyaring bunyinya", atau istilah yang biasa saja "dia adalah cewek tercantik yang pernah gue llihat", atau "gue cinta sama dia setengah mati". Istilah klse ini sudah terlalu sering digunakan, dan tidak memperkaya gaya bahasa kita sendiri. Setiap kali ngedit gue selalu mencari cara agar istiliah klise ini bisa diubah menjadi kalimat lain yang lebih *bergaya* namun tetap mengungkapkan hal yang sama.

Misalnya, menjadi seperti ini:

Sebelum diubah	Sesudah diubah
Dia seperti tong kosong nyari bunyinya.	Dia memang pandai berbicara, tapi hati-hati, lidahnya sering kali punya maksud sendiri.
Dia adalah cewek tercantik yang pernah gue lihat.	Saat aku memandanginya, aku seperti melihat musim semi di bola matanya. Pada saat itu aku tahu, tidak ada musim seindah itu.
Gue cinta sama dia setengah mati.	Cinta gue terhadap dia tidak terukur, tidak berhingga, tidak bersisi.

Setelah itu kamu selesai menyisir naskah kamu, dan mengedit beberap hal di atas, selanjutnya yang kamu harus lakukan adalah... **mengedit kembali dari awal**. Kasih jarak lagi seminggu, lalu ulangi tahapan-tahapan yang ada di atas kembali. Baca, edit, lalu ulangi kembali. Terus-meneruslah lakukan hal ini sampai kamu merasa tulisan kamu sudah bagus.

Kapan waktunya kamu merasa naskah kamu *selesai?* Naskah kamu baru akan bisa dikatakan selesai jika yang kamu lakukan dalam draft kamu sudah hanya mengubah-ubah titik-koma saja. Ketika yang kamu lakukan ketika membuka draft kamu adalah hanya membenarkan titik, atau koma, atau salah ketik sedikit-sedikit, maka selamat, naskah kamu sudah siap untuk dikirimkan ke penerbit.

MENEMBUS PENERBIT

Setelah naskah kamu sudah selesai, apa yang harus dilakukan? Naskah yang sudah kamu tulis selama berbulan-bulan, kamu revisi dan edit berkali-kali. Sekarang naskah tersebut sudah *kinclong* dan siap menemukan jalannya menuju toko buku, di mana orang-orang akan berbondong-bondong membeli buku kamu. Sebelum mimpi itu terwujud, kamu harus menembus penerbit agar buku kamu bisa diterbitkan dan sampai ke toko buku.

Apa sih sebenarnya tugas penerbit?

Penerbit adalah rumah untuk penulisnya. Di dalam rumah inilah, naskah kamu akan diasuh dengan baik, hingga akhirnya sampai ke toko buku. Di dalamnya ada editor, yang sudah menangani beratus-ratus naskah, dan mungkin sudah menangani penulis yang lebih terkenal, akan menggunakan keahliannya untuk membuat naskah kamu jadi lebih baik dari sebelumnya.

Penerbit juga yang akan mencetak buku kamu dengan mengirimkannya ke percetakan. Penerbit akan menentukan kertas jenis apa yang paling baik untuk mencetak buku kamu, design covernya harus seperti apa, ukuran bukunya akan berapa, mereka semua

yang akan mengurusi itu agar kamu, sang penulis bisa duduk santai dan tahu beres.

Penerbit juga yang akan mengirimkan royaltimu, kiriman uang yang biasanya ditransfer setiap enam bulan sekali, uang hasil jerih payahmu dan dalam menulis buku. Jadi, tentu saja, penerbit adalah hal yang paling penting untuk penulis. Menemukan penerbit yang cocok tentu menjadi hal yang harus kamu lalui sebagai seorang penulis.

Jadi, bagaimana menembusnya?

Naskah kamu dulu

Kita ngomongin naskah kamu dulu. Bagaimana sih naskah yang baik seharusnya terlihat. Saya selalu menyarankan naskah yang akan kamu kirim ke penerbit harus memakai format seperti ini:

Font type: Times New Roman
Font size: 12.
Spasi paragraf: 1.
Margin standar.
Ukuran halaman: A4.
Jumlah halaman minimal: 70

Spesifikasi di atas adalah yang menjadi standar di banyak penerbitan di Indonesia. Jadi, editor-editor

penerbit yang menerima naskah kamu sudah terbiasa dengan format seperti itu. Jangan pakai font yang aneh-aneh. Apalagi memakai font kekanak-kanakan seperti comic sans. Kalau kamu agak gila, bisa juga pakai font yang absurd sekalian semacam Wingdings.

Jangan malas, print naskah kamu. Jangan mengirimkan naskah melalui *email*. Selain tidak sopan, beberapa penerbit juga menolak menerima naskah melalui *email* karena alasan hak cipta. Penerbit ini takut jika menerimanya melalui *email*, ketika ada naskah serupa yang terbit, penulis akan mengira karyanya dibajak. Padahal, sebenarnya hal ini sangat jarang terjadi.

Print naskah kamu dengan baik. Jangan memakai cover yang norak seperti warna pink dengan taburan serbuk-serbuk perak. Biasa saja. Tulis judul dengan jelas di halaman pertama, tulis namamu dengan jelas, pastikan ada alamat dan nomer telepon yang bisa dihubungi. Biasanya terlihat seperti ini:

Judul novel kamu
Nama kamu

No telp
Alamat *email* dsb

Jilid lem biasa saja, atau jika bisa lebih baik dijilid spiral untuk mengurangi kemungkinan naskah kamu copot-copot nantinya. Covernya memakai karton boleh saja, tapi saya lebih menyarankan memakai cover plastik, jadi judulnya bisa langsung terlihat jelas di sampulnya.

Sekarang naskah kamu sudah rapi tercetak dan siap diperlihatkan untuk ke penerbit. Selanjutnya apa? Tentu mencari penerbit yang cocok.

Penerbit yang cocok

Mencari penerbit yang baik seperti mencari pacar yang baik. Kamu harus cocok-cocokan dengan penerbit tersebut. Cara paling mudah mencari penerbit yang cocok adalah dengan pergi ke toko buku dan cari buku yang menurutmu agak mendekati naskah yang ingin kamu kirimkan. Setelah mengambil buku tersebut, bukalah halaman-halaman awal, biasanya kamu akan menemukannya seperti ini:

> Redaksi
> **GagasMedia**
> Jl. Haji Montong No. 57,
> Ciganjur—Jagakarsa,
> Jakarta Selatan 12630
> Telp. 021-7888 3030
> Email: redaksi@gagasmedia.net
> Twitter: @gagasmedia

Catat alamatnya. Usahakan untuk mencari buku yang lain.

Sebisa mungkin jangan mengirim naskah kamu melalui pos kepada penerbit. Editor yang akan membaca naskah kamu biasanya membaca puluhan naskah per bulan, belum lagi mereka harus *meeting*, belum lagi mereka harus mengedit naskah yang sedang mereka kerjakan untuk terbitkan. Besar kemungkinan naskah yang kamu kirim justru hanya akan ditumpuk begitu saja di meja kerja mereka, hingga suatu waktu mereka akan mengambil dan membacanya.

Maka, saran saya adalah untuk datang langsung ke penerbit tersebut. Datanglah agak pagi sebelum jam 12, kalau bisa kamu telepon dulu untuk janjian bertemu dengan editornya. Setelah kamu datang, jangan tinggalkan naskah kamu di resepsionis atau sekretarisnya. Pastikan kamu *minta ketemu dengan editornya*. Di iklim industri perbukuan saat ini, udah nggak zaman editor yang jual mahal terhadap calon penulis. Editor harus aktif mencari naskah baru, jadi kalau dia adalah editor yang baik dia akan senang hati menemuimu.

Ketika editor tersebut sudah datang, kamu bilang ke dia *premis naskah kamu tentang apa* (ingat kan soal premis di bab awal?), lalu kamu jelaskan ke editor ter-

sebut, *kenapa naskah kamu layak untuk diterbitkan*. Nah, kamu harus bisa menjelaskan sendiri, karena jika kamu saja tidak tahu kenapa naskah kamu layak diterbitkan, bagaimana seorang editor bisa pede meloloskan naskah kamu?

Tahap penentuan naskah biasanya diadakan melalui rapat penentuan naskah terbit. Alurnya kira-kira seperti ini:

Editor membaca naskah

Naskah diajukan ke rapat penentuan naskah terbit

Editor mengembalikan naskah untuk direvisi

Tahap editing oleh editor

Setting halaman

Pembuatan cover buku

Penyusunan strategi dan jadwal promosi

BUKUNYA TERBIT!

Beberapa penerbit besar ada kemungkinan untuk menambahkan step lain yaitu merapatkan naskah bersama-sama dengan distributor buku, untuk mengetahui apakah naskah yang penerbit akan terbitkan tersebut ada potensi untuk direspon oleh pasar.

Menghadapi editor

Sering kali saya melihat penulis baru yang menderita sindrom *masterpiece*. Sindrom ini adalah sindrom di mana dia merasa naskah yang dia hasilkan adalah sebuah *masterpiece* dan setiap orang yang berkata naskahnya jelek akan dia lawan.

Memang, menulis naskah berbulan-bulan, seperti membesarkan bayi, bisa membuat ikatan emosional yang sangat dalam. Ketika ada orang lain, misalnya editor, yang langsung bilang "naskah kamu jelek" atau "perbaiki yang ini", pasti kamu akan bersikap sangat defensif dan tersinggung.

Tapi, percayalah sama saya, semua editor yang akan kamu temui adalah editor yang sudah berpengalaman menangani naskah. Mereka sudah belajar semua teknik penulisan ini jauh sebelum kamu belajar. Jadi, turuti saja apa yang mereka katakan.

Posisikan editor sebagai pembaca pertama kamu. Kamu lebih memilih mana: seorang editor bilang

naskah kamu jelek, atau kamu memaksa naskah kamu terbit dan akhirnya satu Indonesia berkata naskah kamu jelek? Mata seorang editor akan lebih *fresh* dibandingkan mata kamu yang sudah terlanjur nempel terhadap naskah yang kamu tulis selama berbulan-bulan ini.

Percayalah apa yang dikatakan editormu.

Menghadapi penolakan

Ditolak penerbit mungkin adalah ketakutan terbesar setiap calon penulis. Mereka menganggap ditolak penerbit seolah dibilang ke muka secara langsung, "LO NGGAK BISA NULIS!". Pada beberapa kasus, ini mungkin ada benarnya. Namun, jika naskah kamu ditolak, kamu harus melihat ini sebagai tantangan, bukan halangan. Kamu harus merasa tertantang untuk mengirimkan naskah berikutnya ke penerbit dan melihat apakah kamu sekarang bisa diterbitkan atau tidak.

Mayoritas penerbit sekarang ini, termasuk penerbit besar yang baik, dalam menolak naskah kamu akan memberikan satu halaman berisi alasan-alasan kenapa naskah kamu ditolak. Di antara alasan ini ada "tidak sesuai trend" atau "teknik penulisan belum menaik" atau "dialognya terlalu panjang". Pahami alasan-alasan

ini, lalu tanyakan pada diri kamu sendiri apakah kamu bisa memperbaiki naskah tersebut sesuati dengan alasan penolakan yang dikatakan penerbit kepada dirimu.

Ada penerbit yang tidak secara gamblang menolak naskah kamu. Sebagai peraturan dasar, jika naskah kamu sudah dikirimkan ke penerbit dan tidak ada respon selama tiga bulan, besar kemungkinan naskah kamu ditolak. Maka kamu harus *move on*, jangan bersedih dan jangan kebanyakan ngarep. Masih banyak penerbit lain untuk kamu kirimkan naskahmu. Masih banyak waktu untuk merevisi novelmu dan memberikannya kepada penerbit.

Jika naskah kamu ditolak berkali-kali dan kamu sudah kirimkan ke berbagaimacam penerbit dan tetap ditolak juga, mungkin sudah saatnya jujur kepada dirimu sendiri. Jangan-jangan naskah kamu memang tidak bisa diterbitkan. Jangan-jangan, memang novel kamu ini belum saatnya untuk ada di pasaran. Atau, jangan-jangan, tulisan kamu memang masih sangat buruk.

Penting untuk menyadari kamu adalah penulis yang buruk. Calon penulis yang tidak menyadari tulisannya buruk tidak akan belajar untuk memperbaiki teknik menulisnya. Jangan sampai kamu terlena dan

terlalu bangga terhadap naskahmu sendiri, sehingga membuat matamu berkabut. Jangan sampai kamu merasa terlalu jago dan menyalahkan pasar, seperti "Ah, orang Indonesia belum siap untuk yang kayak gini!" sehingga hal tersebut menghalangi kamu untuk mencapai kesempurnaan.

Ingatlah, bahwa kesempurnaan baru bisa diraih dengan terus-menerus memahami dan meperbaiki ketidaksempurnaanmu.

Alternatif lain selain penerbit

Jika kamu mengalami penolakan terus, mungkin kamu sekarang tertarik untuk menerbitkan melalui jalur lain. Menerbitkan sendiri, bisa saja jika kamu punya modal yang cukup. Menerbitkan dalam bentuk E-BOOK bisa juga, seperti buku yang kamu sedang baca ini. Sekarang juga ada sistem self-publishing yang baru akan mencetak buku kamu *jika* ada yang memesan.

Walaupun servis seperti ini menjamur, saya lebih menyarankan sebagai penulis pemula untuk datang ke penerbit lebih dahulu. Dengan berhadapan bersama penerbit, kamu bisa belajar lebih banyak lagi soal penulisan ketimbang menerbitkan sendiri. Jika, kamu

memang sudah sangat-sangat ingin naskah terbit silakan saja menerbitkan sendiri dengan *self-publishing*. Tapi kamu akan kehilangan kesempatan untuk naskah kamu dibaca oleh editor, dan belajar sistem penerbitan buku profesional yang dimiliki penerbit yang sudah terlebih dulu *establish* dibandingkan lainnya.

MENJUAL DAN MEMPROMOSIKAN BUKU

Problem yang sering diutarakan oleh penulis buku yang telah diterbitkan adalah penerbit tidak total dalam mempromosikan bukunya. Penulis biasanya berkata, “Payah nih penerbit gue promosinya gitu-gitu aja” ada lagi yang bilang, “Padahal buku gue bagus. Sayang nggak laku agar-agara penerbitnya promonya salah.” Benarkah semuanya salah penerbit?

Satu hal yang kita harus tahu, di dalam sebuah penerbitan biasanya dalam setiap bulan terbit tiga sampai empat judul baru. Pada penerbit yang lebih besar, bisa mencapai hingga delapan judul terbit per bulan. Penerbit juga biasanya mempunyai karyawan promosi yang terbatas, ini berarti buku kamu hanya mendapatkan perhatian sebagian kecil saja. Maka, potensi buku kamu untuk dipromosikan secara maksimal juga menurun.

Maka, dalam kasus buku yang tidak laku, penerbit tidak sepenuhnya salah. Industri yang membuat mereka susah untuk fokus mempromosikan 100% buku baru, terutama jika penulisnya belum punya nama. Nah, yang kita bisa lakukan sebagai penulis adalah

aktif mempromosikan buku kita dengan cara-cara kita sendiri.

Bagi saya sederhana saja:

Penulis yang baik adalah pemasar yang baik.

Dalam era modern sekarang ini, seorang penulis harus mempunyai kesadaran pemasaran yang baik juga. Mereka harus paham bagaimana cara mempromosikan bukunya melalui platform-platform yang mereka punya, baik *online* maupun *offline*.

Networking

Pertama-tama yang kamu harus lakukan adalah sok kenal sok deket dengan semua penulis yang kamu tahu. Dulu, ketika buku *Kambingjantan* pertama kali terbit, saya langsung meng-*email* Mas Adhitya Mulya meminta buku gue diulas di blognya. Waktu itu blog Mas Adhit sangat ramai, sehingga banyak yang membaca ulasannya dan akhirnya berpengaruh kepada penjualan awal buku saya.

Kadang kita takut untuk kenalan dengan penulis yang lebih dahulu terkenal daripada kita. Untuk saya, yang penting nggak tahu malu aja minta kenal dan

minta belajar dengan mereka. Kalau kita berani memulai, mana mungkin kita bisa kemana-mana, ya kan?

Dengan masuk ke kelompok penulis, kamu akan mungkin untuk diajak ke acara-acara penulisan, yang pada akhirnya justru akan membuat kamu bertambah banyak kawan. Dengan semakin bertambah banyak kawan ini, maka kamu bisa meminta mereka untuk membantu mempromosikan buku kamu.

Kamu juga harus sok kenal dengan semua media yang kamu jumpai. Baik itu media kecil seperti media kampus ataupun media besar seperti televisi nasional, usahakan untuk kenal dengan mereka. Catat nomornya, dan pastikan kamu menjalin hubungan baik dengan mereka. Dalam hal promosi, semakin banyak temanmu, akan semakin besar kemungkinan kamu dapat kesempatan promosi.

Dalam meminta *endorsment* atau *blurb* (itu lho, komentar yang bagus-bagus soal buku kamu, biasanya di sampul) kamu juga harus pede aja minta ke public figure.

Unique Selling Point

Ketika kamu menjadi penulis yang telah menerbitkan buku, biasanya penerbit akan menjadwalkan kegiatan interview di radio atau televisi untuk dirimu.

Ini adalah kesempatan kamu untuk berbicara tentang kamu dan bukumu. Jadi jangan lewatkan kesempatan ini.

Jadi, apa yang harus kamu sampaikan dalam kegiatan berpromosi seperti ini? Jawaban yang paling penting adalah adalah untuk menemukan "cerita" yang bisa kamu "jual" dulu. Coba lihat apa *unique selling point*, atau cerita unik yang bisa kamu jual tentang diri kamu atau buku kamu sebagai nilai pemberitaan.

Pastikan cara kamu berpromosi mengundang hal unik yang punya nilai berita sehingga orang lain mau menyampaikannya secara suka rela. Cari hal yang baru, menarik, dan berbeda yang bisa kamu sampaikan kepada dunia.

Sebagai contoh, ketika saya membuat buku *Kambingjantan*, saya memakai cerita bahwa ini adalah blog pertama di Indonesia yang dijadikan buku. Cerita itu akan membuat orang penasaran, seperti apa sih blog yang bisa sampai diterbitkan. Dengan memakai cerita tersebut, maka saya mendapatkan nilai berita untuk media memberitakan. Ketika media memberitakan, maka lebih banyak orang yang tahu bahwa ada buku *Kambingjantan*. Lantas, ketika lebih banyak orang tahu tentang buku saya, akan lebih banyak orang yang akan membeli buku tersebut.

Tiga Kata Magis

Setiap buku yang kamu tulis harus bisa dijelaskan dalam tiga kata. Tiga kata ini yang akan membuat cara kamu berpromosi akan semakin mudah. Sebagai contoh, buku *Marmut Merah Jambu* adalah:

Dengan mengetahui tiga kata tersebut, maka yang saya akan bicarakan kemana-mana adalah tentang tiga kata itu. Jika orang bertanya seperti apa buku Marmut Merah Jambu, maka saya akan bisa menjawab bahwa buku tersebut soal cinta, perenungan, dan komedi.

Ketika saya mendesign perangkat promosinya seperti poster, atau flyer yang berkaitan dengan buku tersebut, saya harus yakin bahwa gambarnya harus sesuai dengan Cinta, Perenungan, dan/atau Komedi. Jika tidak sesuai saya akan memintanya dibuat ulang.

Branding

Kamu juga harus memikirkan *branding* diri kamu sebagai seorang penulis. *Branding* adalah bagaimana orang-orang mendefinisikan diri kamu. Apakah kamu penulis buku humor? Apakah buku kamu lucu? Apakah kamu konsisten dalam berkarya? Jawaban atas pertanyaan tadi bisa jadi adalah hasil dari *branding*.

Salah satu hal yang kamu harus tahu: *kamu tidak bisa mengontrol branding*. Jika kamu ingin mem-*brand*-

ing-kan diri menjadi orang yang pintar, lalu kamu nge-*tweet* hal yang pintar-pintar namun nggak asik menyampaikannya… bisa-bisa kamu malah di-*branding*-kan sebagai orang yang sok pintar oleh orang banyak. Kamu tidak bisa mengontrol brand kamu, orang lain yang menciptakannya melalui perbuatan-perbuatan yang kamu lakukan.

Namun, kamu bisa mempengaruhi *branding* kamu. Ini berarti kamu melakukan hal yang terus-menerus hingga kamu bisa punya *branding* atas sesuatu.

Branding adalah janji. Penulis yang sudah punya nama akan memberikan "janji" tersebut dalam karyanya. Jika kamu mendengar nama Dewi Lestari mengeluarkan buku baru, maka "janji" yang diberikan oleh brand Dewi Lestari adalah buku yang cerdas, kompleks, dan menggugah isi kepala kita. Ketika kamu sudah bisa punya *brand* yang kuat, maka buku apa pun yang nantinya akan lahir dari tanganmu sudah banyak yang berbondong-bondong mengantre untuk membeli.

MENEMBUS PRODUCTION HOUSE

Hampir mirip dengan menembus penerbitkan, bagi kalian calon penulis skenario film juga harus bisa tembus ke production house agar skenario yang kamu tulis bisa hidup di layar lebar dan ditonton di seluruh pelosok Indonesia.

Nah, menembus production house pada dasarnya lebih sulit dibandingkan dengan menembus penerbitan. Ini karena biaya untuk membuat sebuah film akan lebih besar dibandingkan biaya mencetak buku. Ini berarti, resiko yang production house hadapi lebih besar dibandingkan resiko yang penerbit hadapi. Ini berarti, mereka akan hati-hati sekali dalam memilih skenario film mana yang akan mereka jadikan film layar lebar.

Industri film adalah industri yang kecil. Masing-masing orang seprofesi biasanya saling kenal satu sama lain. Produser hanya kenal segelintir penulis, penulis hanya kenal segelintir art director, dan sebagainya. Hal ini yang menyebabkan calon penulis skenario sulit untuk menembus industri tersebut, karena biasanya produser sudah punya penulis skenario yang dia percaya untuk menulis filmnya.

Jadi, apa yang harus kamu lakukan?

Cara terbaik untuk menjadikan skenario kamu sebuah film adalah dengan networking, atau memperlebar jaringan profesional kamu. Di industri film, siapa kenal siapa sangat penting. Dengan mengenal orang yang terpandang di industri, kamu akan lebih mungkin mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam project yang dia buat. Coba ikuti dan dekati teman-teman dari organisasi penulis skenario Indonesia, PILAR (Penulis Indonesia Untuk Layar Lebar). Mereka sering kali memuat diskusi film dan diskusi penulisan. Ketika kamu ikut ke acara mereka, perkenalkan dirimu. Jangan malu-malu.

Saya sendiri ketika membuat *Malam Minggu Miko season 2* membuka lowongan di Twitter. Lalu ada satu orang yang tanpa malu-malu mengirimkan naskah *Malam Minggu Miko* yang dia coba untuk tulis sendiri. Pada saat itu tulisannya memang jauh dari sempurna, tapi keberanian orang ini untuk mencoba langsung menulis satu episode *Malam Minggu Miko* begitu saja, membuat saya terkagum. Saya pun mengajak dia ketemuan di Kemang, dan saya tawarkan dia untuk menjadi salah satu penulis skenario *Malam Minggu Miko season* 2. Sekarang, dia sedang mengerjakan serial televisi lain di *Kompas TV*. Dia berhenti dari pekerjannya di agency periklanan dan hidup dri menulis.

Cara yang lain adalah dengan memamerkan kemampuan menulis skenario yang kamu miliki. Di zaman digital sekarang ini, di mana semuanya cair dan kesempatan terbuka lebar untuk siapa pun, kamu bisa memulai dengan cara membuat video Youtube dengan teman kamu yang ingin jadi director. Dengan mencoba-coba seperti ini, kalau memang tulisanmu bagus dan videonya jadi menarik, besar kemungkinan ada produser yang menonton, atau siapa pun yang tertarik menonton videomu yang pada akhirnya akan menarikmu untuk produksi yang sedang mereka kerjakan.

PENUTUP:

Hidup Sebagai Penulis

Kita sudah sampai di akhir buku *Rahasia Menulis Kreatif.* Terima kasih sudah membeli dan membaca buku ini, saya harap kamu berhasil mempelajari sesuatu yang kamu akan praktikkan sendiri di dalam tulisan yang kamu sedang buat.

Saya mencoba memasukkan segala yang saya ketahui di dalam buku ini, maka pastinya masih terasa tidak terlalu mendalam. Jika kamu ingin melanjutkan belajar menulis, ada banyak buku lain yang membahas tiap-tiap bab secara detil. Ada buku yang membahas soal promosi buku saja, ada yang membahas soal pembuatan alur saja, dengan membaca buku-buku lanjutan tersebut, kalian pasti akan lebih banyak mendapatkan ilmu yang mendetail.

Nah, sekarang saya akan menutup buku ini dengan *sharing* hidup menjadi penulis. Banyak orang bertanya pada saya, "Hidup sebagai penulis itu enak nggak sih?"Jawaban singkatnya: iya, enak. Tapi nggak selamanya enak juga sih. Pasti alasan kenapa penulis dikatakan sebagai profesi yang paling banyak kemungkinan bunuh dirinya di dunia. Pasti ada alasan juga ada stigma penulis dianggap sebgai makhluk yang menulis di malam hari, tidak punya temen, berkacamata, dan mengasingkan diri hidup di sebuah gua gelap. Menulis setiap hari.

Kalau kamu ingin jadi penulis, satu hal yang perlu kamu tahu: kamu seperti hidup dengan mengerjakan PR setiap hari. Kalau kamu ketika sekolah nggak suka ngerjain PR, siap-siap aja karena dengan menjadi penulis kamu *selalu punya PR*. Berhubung ada jam kerja yang jelas, maka yang kita lakukan setiap hari adalah menulis untuk project baru dan project baru lagi. Seolah mengerjakan PR sepanjang hari.

Menjadi penulis juga harus hidup dengan diganggguin karakter kamu setiap hari. Ketika saya sedang sibuk-sibuknya mengerjakan Malam Minggu Miko Movie misalnya, kepala saya dihantui oleh Miko, Rian, Anca. Setiap kali lagi makan saya selalu berpikir, "Kalau dalam situasi ini si Miko ngapain ya." Ketika mau tidur saya kepikiran, "Episode berikutnya gue harus nulis apa ya." Hidup jadi dipenuhi oleh pertanyaan-pertanyaan yang seolah memaksa untuk dijawab. Hal ini juga yang membuat saya jadi sulit tidur, dan bangun siang setiap hari.

Menjadi penulis juga berarti kamu harus berkompromi dengan kehidupan sosial kamu. Sering kali saya tidak bisa liburan karena ada deadline yang memaksa untuk diselesaikan. Sering kali pula, saya melewatkan malam minggu, karena hari Senin ada naskah yang harus disetor kepada produser. Menjadi

penulis, kamu akan mengalami hal-hal ini. Jika kamu adalah orang yang suka bergaul, suka berkumpul, atau suka pacaran, bersiaplah untuk hari-hari bersenang-senangmu akan semakin sedikit.

Namun, menjadi penulis berarti kamu punya kebebasan penuh terhadap hidup kamu. Kamu akan merasakan nikmatnya berkarya, menulis sebuah naskah dan melihat naskah itu di toko buku. Kamu akan tersenyum setiap kali ada pembaca yang mengirimkan twit bahwa dia sangat menyukai buku kamu, atau malah kamu menginpirasi dia untuk melakukan sesuatu dalam hidupnya yang dia selalu takut untuk lakukan.

Salah satu perasaan paling bahagia yang saya dapatkan dengan menjadi penulis datang pada tahun 2010. Waktu itu saya menerima *email* dari seorang pembaca perempuan ini, dia cerita kalau dia dikucilkan oleh teman-temannya, bapaknya sering mukulin dia, dan dia ingin lari saja dari rumahnya. Dia lalu membaca buku saya berjudul *Radikus Makankakus*. Dari membaca buku itu, dia merasa bahwa hidup itu bisa ditertawakan, dan semua kesialan yang mungkin kita alami bisa kok dilihat dari perspektif lain. Dia mengaku dia belajar untuk melihat hidup secara *optimis* dengan

membaca buku saya. Terus terang, saya merasa sangat bangga dan bahagia membaca *email* dari dia itu.

Perasaan paling bahagia menjadi penulis adalah ketika pembaca kita melihat karya kita menjadi *lebih dari yang karya itu kita maksudkan*. Saya menulis buku hanya untuk "haha-hihi" dan mengingat-ingat kejadian seru yang saya alami, tapi di mata pembaca lain buku itu menjadi buku tentang harapan. Film yang saya ciptakan hanya berbicara soal pelajaran cinta yang saya ambil dalam hidup, tapi di mata penonton lain, film itu bisa berarti alasan dia untuk *move on*.

Menjadi penulis berarti mengalami hal-hal ini, mensyukuri segala hal yang terjadi dalam hidup dan mempresentasikannya dalam sudut pandang yang berbeda. Satu hal yang saya tahu: pekerjaan saya adalah hidup saya. Saya mencintai pekerjaan saya, berarti saya mencintai hidup saya. Saya harap dengan mempraktikkan apa yang kamu pelajari dari buku ini, kamu bisa merasakan apa yang saya rasakan.

Terima kasih kepada GagasMedia Group
yang turut mendukung proses kepenulisan saya
selama ini.